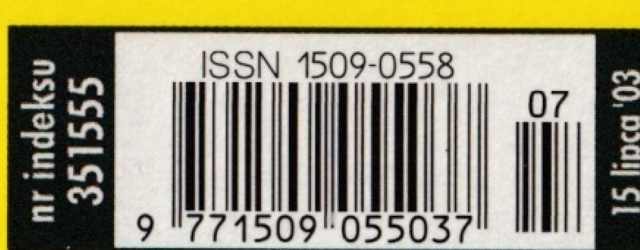


Pełna wersja **WORMS 2**



nr indeksu 351555
ISSN 1509-0558
9 771509 055037
07
15 lipca '03

EXTRA: PEŁNA WERSJA LURE OF THE TEMPTRESS

2xCD

DEMA: GHOST MASTER PL, INDYCAR SERIES I INNE...



CLICK!

7.90 zł
(W TYM 7% VAT)

GRY ▸ PROGRAMY ▸ INTERNET ▸ SPRZĘT

NR 8/2003

W CENTRUM UWAGI:

str.20 **Blood Rayne**

str.18 **Warcraft 3: Frozen Throne**

str.26 **Star Trek: Elite Force 2**

PRZED PREMIERĄ:

str.10 **Half-Life 2**

str.8 **Another War 2**


Vietkong



GTA 3: Vice City


Day of the Defeat


Sims Gwiazda

Tak się ostatnio zastanawiałem, co właściwie czyni grę atrakcyjną. Do zadumy skłoniły mnie niedawno nabyte doświadczenia z ULTIMĄ ONLINE – bodajże najpopularniejszą sieciową grą RPG wszech czasów. Niby grafika przedpotopowa, niby co jakiś czas się jąka (jak serwer dostanie czkawki), niby ma sporo niedogodności w interfejsie, a jednak po świecie tupta zawsze co najmniej kilkanaście tysięcy osób, podczas gdy serwery nowiutkich i ślicznych produkcji (jak choćby ASHERON'S CALL 2 firmy Microsoft) świecą pustkami.

Jednym z głównych czynników wpływających na popularność ULTIMY są według mnie... przedmioty. Znaleźć w niej możesz setki i tysiące unikalnych przedmiotów, a jeśli nie chcesz lub nie możesz ich zdobyć na potworach, możesz kupić od innych ludzi lub po prostu wyprodukować sam. Nie od dziś wiadomo, że gracze (w szczególności fani RPG) często lubią kolekcjonować rzeczy. Przecież nie ma to jak poukładać równe rzędy zbrojek, mieczy, flaszek i czego tam jeszcze dusza zapragnie. Potem oglądać, uzupełniać, segregować, wymieniać na lepsze... To jest to! Po pewnym czasie łapiesz się na tym, iż pomimo ukończenia większości questów grasz tylko po to, żeby jeszcze coś znaleźć, powiększyć kolekcję, osiągnąć jeszcze kilka punktów w skillach lub zdobyć kolejny poziom. Gry oferujące dużą różnorodność przedmiotów goszczą często na szczytach list przebojów – choćby DIABLO 1 i 2.

Po co to wszystko piszę? Ano żeby uczulić was na fakt, że grafika to nie wszystko. Są gry, w które można grać miesiącami, a pomimo ubogiej oprawy są o niebo ciekawsze niż nowe superprodukcje! Nie dajcie się omamić efekciarstwu, nie pozwólcie, by złośliwe „eeee tam, ale brzydkie" z ust kolegi zniechęciło was do gry. Podany przykład z przedmiotami to tylko jedna z wielu rzeczy, które z powodzeniem mogą nadrobić braki w oprawie graficznej czy muzycznej.

Dość jednak tego filozofowania. Zapraszam was do lektury – przygotowaliśmy dla was porcję świeżutkich nowinek i recenzji najnowszych gier (a wszystkie piękne jak ta lala ;-). Życzę wam też udanych wakacji, pięknej opalenizny i samych celnych strzałów w grze WORMS 2 z naszej płyty CD!

Frogger

Tytuł gry **5-**

Gatunek

- **Wymagania sprzętowe:** minimalne wymagania podane przez producenta — cena XX.XX
- **Gra na platformy:** PC czy też konsole?
  ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Producent / Dystrybutor w Polsce**
- Adres strony internetowej... jeśli jest

+ Wszystkie istotne zalety, jakie udało się nam zauważyć...

– Wszystko to, co naszym recenzentom zepsuło zabawę...

Grafika 5 · Dźwięk 4 · Frajda 5

Krótki komentarz, to, o czym powinieneś wiedzieć przed zakupem tytułu. **A na koniec jednozdaniowe podsumowanie: kupić, czy nie?!**

Stosujemy szkolną skalę ocen: najlepsze gry dostają szóstki i piątki, kiepskie – dwóje i pały

Co na CD?

5 Worms 2, Lure of the Temptress

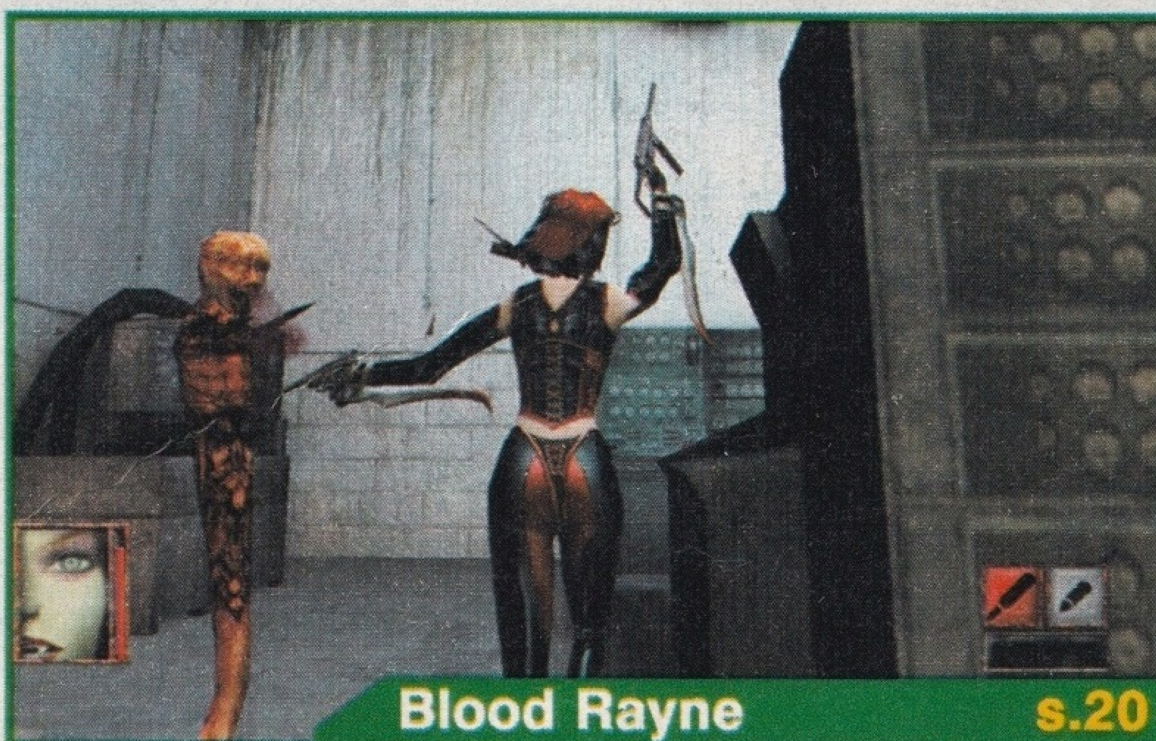
Zapowiedzi

6 Gorky Zero
8 Another War 2
10 Half-Life 2
12 FIFA Football 2004

Recenzje

18 Warcraft 3: Frozen Throne
20 Blood Rayne
22 Sims Gwiazda
24 GTA: Vice City
26 Star Trek: Elite Force 2
28 Soldiers of Anarchy
30 Hulk
32 Downtown Run
33 Chrome Multiplayer
34 New World Order
35 Restaurant Empire


Warcraft 3: Frozen... s.18


Blood Rayne s.20

36 Spells of Gold
38 Day of Defeat
40 Bandits: Phoenix Rising
42 Vietcong
43 Minitesty

Poradniki

44 Kody PC
46 Raven Shield: Rainbow Six
48 The Sims: Gwiazda
50 Ghost Master

Sprzęt

52 Przegląd akcesoriów Saitek i Logitech

Internet

54 Konkurencja dla MS Office – darmowe programy z Sieci


GTA: Vice City s.24


Star Trek: Elite... s.26

Programy

56 Strona WWW w 5 minut: edytory HTML

Co nowego?

14 Nowości ze świata gier
58 Nowinki techniczne
60 Nowinki techniczne + konkurs

Kino

62 Terminator 3

Listy & konkursy

64 Randall idzie w odstawkę?
16 Top-13 – Wasza Lista Przebojów

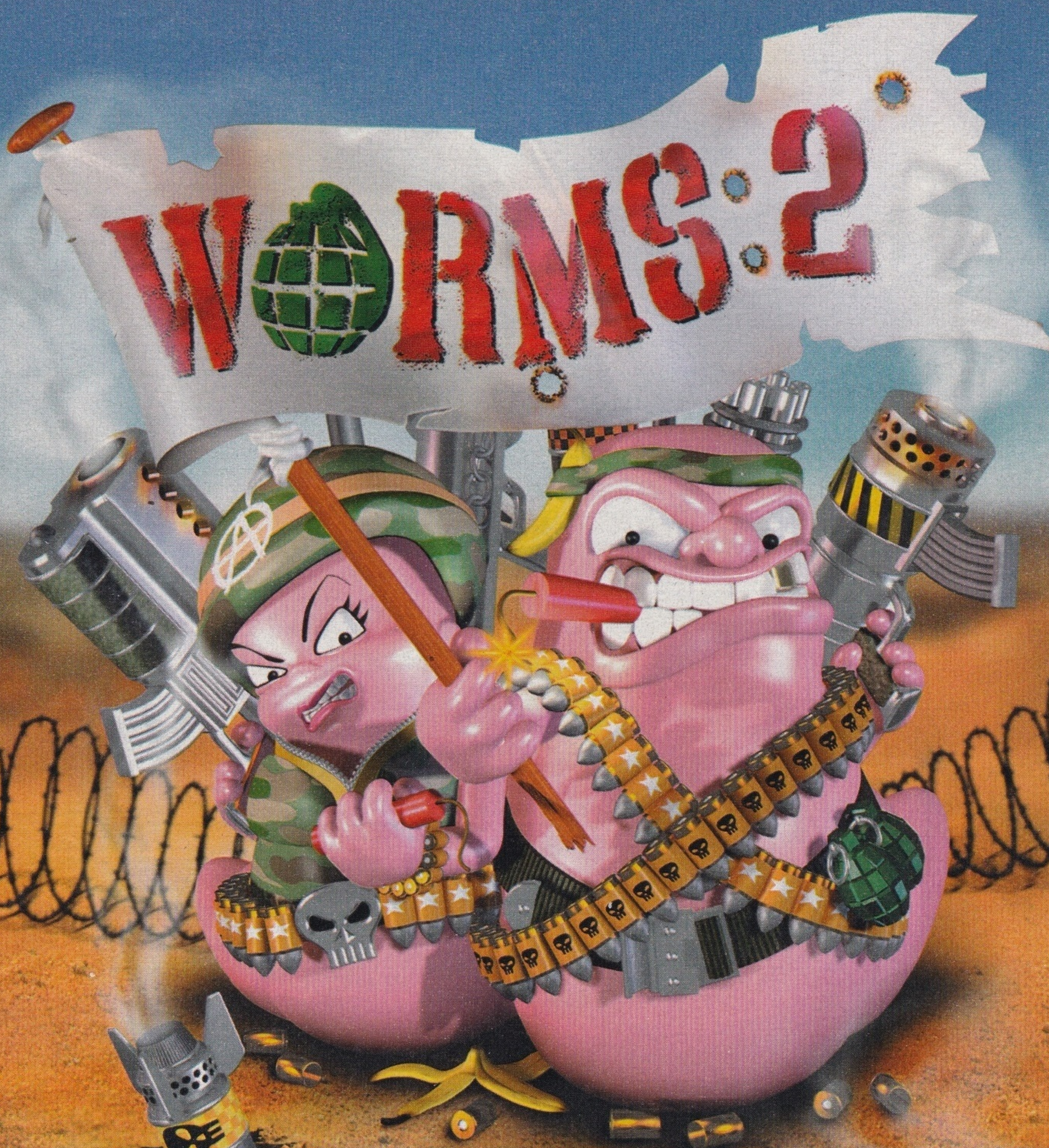
Komiks

66 Clickers w akcji


Hulk s.30


New World Order s.34

Następny numer już 12 sierpnia





Robaki z gry WORMS nigdy nie twierdziły, że są grzeczne

Nigdy nie marzyły też o cichym, spokojnym jabłku gdzieś z dala od cywilizacji i nawet nie zająknęły się na temat pokoju. Wojna od lat stanowiła sens ich życia. I właśnie wybuchła... W drugiej odsłonie kultowej serii stoczysz pojedynek z armią sterowanych przez komputer robaków bądź z sześcioma przyjaciółmi. Będziesz z furią niszczył, rozwalał, rozstrzeliwał, podkopywał i demolował. Kto wie, może zapomnisz, że masz wakacje? Może przyrośniesz do monitora? Może umrzesz z głodu i... zalegną się w tobie robaki?



USZKODZONE PŁYTY?

• Nie gwarantujemy prawidłowego działania zamieszczonych na CD programów z każdą konfiguracją sprzętową użytkownika. Płyty bez wad technicznych nie podlegają wymianie.
• Aby sprawdzić poprawność wykonania płyty, należy skopiować jej zawartość na dysk. Jeśli proces ten przebiegnie bez problemów – płyta jest dobra, a złe działanie programu (lub jego nieuruchamianie się) wynika z konfiguracji sprzętowej użytkownika. W takiej sytuacji proponujemy zwrócić się o pomoc do producenta lub dystrybutora danego programu.
• Przypominamy też, że rozwiązaniem wielu kłopotów z działaniem gier jest instalacja **najnowszych wersji sterowników** karty graficznej oraz dźwiękowej, a następnie **reinstalacja pakietu DirectX**.

LURE OF THE TEMPTRESS

PEŁNA WERSJA GRY!

Stara, bardzo dobra przygodówka, znana jeszcze z komputerów Amiga i Atari ST. Zasłynęła dzięki systemowi Virtual Theatre, który sprawił, że postacie niezależne miały godziny pracy, zajęcia dodatkowe i czas na spanie! UWAGA! Po uruchomieniu wybierz opcję RESTART z menu głównego programu – w ten sposób ominiesz zastosowane zabezpieczenia.



GHOST MASTER PL

DEMO



Długo oczekiwana strategia w stylu DUNGEON KEEPER. Dowodzisz armią duchów i wraz z nimi nawiedzasz kolejne lokacje. Straszysz ludzi, ale nie tak zwyczajnie – buuu! – i po sprawie. Starasz się pokierować działaniami głupawych śmiertelników tak, by uwolnili twych kumpli z pułapek zastawionych przez los i łapiduchów. Że trudne? Owszem! Ale jakie wciągające! Śliczna grafika, dobre spolszczenie i duża dawka zwariowanego humoru to najważniejsze zalety programu.

DEEP SEA TYCOON

DEMO

Gry ekonomiczne cieszą się wśród graczy olbrzymim szacunkiem. Niestety, powoli zaczynają gonić w piętkę. Brakuje oryginalnych rozwiązań, a programiści ograniczają się do osadzania swoich produktów w coraz bardziej udziwnionych realiach – na statkach pasażerskich, księżycu, w firmie produkującej lemoniadę bądź zarządzającej szkołą. DEEP SEA TYCOON przeniesie cię pod wodę... i zaoferuje możliwość wzięcia udziału w małej wojnie!





Wydawnictwo Bauer
Sp. z o.o., Sp. K.
ul. Motorowa 1
04-035 Warszawa



Redaguje zespół: Piotr Moskal (redaktor naczelny) tel. /0#22/ 517-02-47, Jacek Piekara (z-ca red. naczelnego) tel. /0#22/ 517-01-93, Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji) tel. /0#22/ 517-01-94, fax /0#22/ 517-04-68, Michał Zacharzewski (dział gier) tel. /0#22/ 517-04-84, Magdalena Sulewska (korekta), Andrzej Cwalina (dział gier, mastering i reklamacje płyt CD) tel. /0#22/ 517-04-88, Agnieszka Niewiadomska (sekretariat redakcji, zgłaszanie wygranych w konkursach SMS) tel /0#22/ 517-02-44

Dział graficzny: Jacek Goliatowski (kierownik działu), Marek Janowski, Wojtek Langner

Teksty w tym numerze: Krzysztof Adamczyk, Michał Cichy, Marcin Izydorczyk, Marcin Kułakowski, Radosław Kuniewicz, Maciej Lewczuk, Grzegorz Młodawski, Dawid Muszyński, Maciej Ogiński, Izabela Stokłosa, Maciej Waszkiewicz, Aleksander Winciorek.

Zarząd: Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak, Członkowie zarządu: Jerzy Szulwic, Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański, Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski, Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski, Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Adres do korespondencji:
„CLICK!", skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA,

Adres poczty e-mail: click@click.pl

Dział reklamy: Monika Walczak (kierownik), monika.walczak@bauer.pl, tel /0#22/ 516-35-19, Aleksandra Blicharz tel /0#22/ 516-35-41, Jarosław Czujak, tel /0#22/ 516-35-44, Maciej Szwajkowski, tel /0#22/ 516-35-17

Druk: Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie oraz DPA Printing Company Kraków

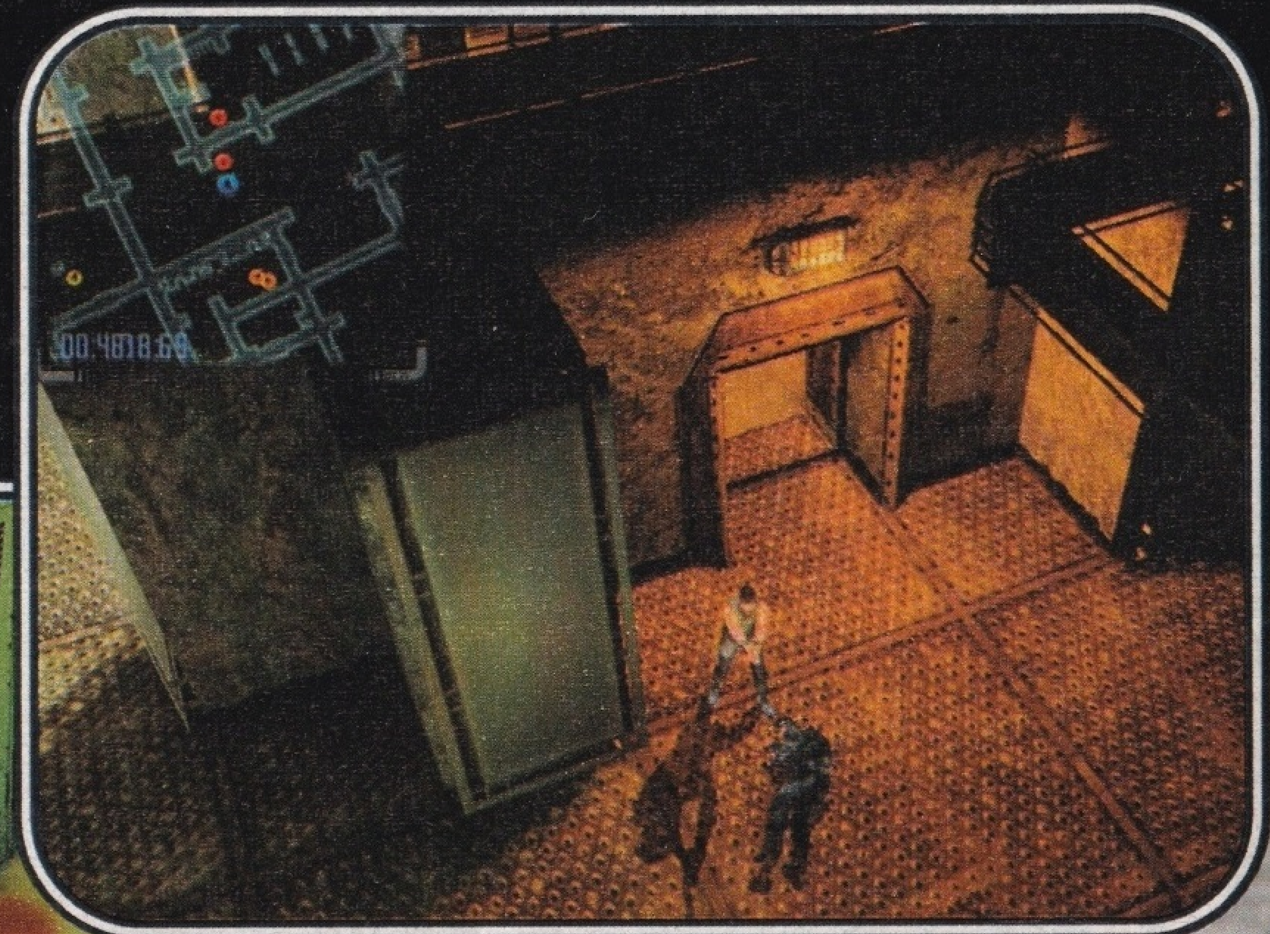
ISSN 1509-0558

GORKY ZERO
FABRYKA NIEWOLNIKÓW

Oto niepublikowane jeszcze informacje i screeny z drugiej części hitu GORKY 17!







Akcja gry toczy się kilka lat przed wydarzeniami z GORKY 17. Po raz kolejny wcielasz się w Cole'a Sullivana, komandosa jednostek specjalnych NATO. Zostajesz wysłany na Ukrainę do tajnego laboratorium, w którym najprawdopodobniej prowadzone są badania nad kontrolowaniem ludzkiego umysłu. Twoim celem jest szybkie i sprawne zlikwidowanie zarówno wszelkich rezultatów przeprowadzanych doświadczeń, jak i samego laboratorium.

Jedną z poważniejszych zmian w porównaniu do części pierwszej jest brak walki turowej. W GORKY ZERO wszystko rozgrywać się będzie w czasie rzeczywistym, co na pewno wpłynie na dynamikę zabawy oraz zmusi twoje szare komórki do szybszego myślenia. Zrezygnowano także z elementów RPG. Obraz pola walki pokazany zostanie w rzucie izometrycznym zza pleców głównego bohatera oraz w klasycznym widoku TPP.

Nawet po pobieżnym spojrzeniu na wersję beta można stwierdzić, że wszystko jest na najlepszej drodze, aby kolejna część GORKY'EGO podzieliła sukces poprzedniczki. Oczywiście najważniejszy pozostanie mroczny i tajemniczy klimat gry. Możesz jednak liczyć również na rozbudowane AI przeciwników, które sprawi, że zabawa będzie bardziej stawiała na taktykę, a nie na zwykłą rzeź.

O obecności wrogich jednostek dowiesz się z radaru. Dopóki nie znajdziesz się w zasięgu ich wzroku lub nie zostaniesz usłyszany, przeciwnicy będą spokojnie patrolować wyznaczony teren. Oczywiście w przeciwnym przypadku natychmiast włączony zostanie alarm. Sama walka nie będzie prosta – wrogowie schowają się za najbliższym rogiem, skąd będą wychylać się jedynie po to, aby oddać strzał. Czasami dzięki opcji skradania możliwe będzie zajście wroga od tyłu i zadźganie go nożem bądź po prostu ominięcie śpiącego strażnika.

Warto wspomnieć nie tylko o konieczności przeszukiwania ciał, ale również przenoszenia ich w mniej widoczne miejsca. Zostawienie zwłok na widoku to prawie pewny alarm. Pamiętaj też, że nie tylko ciała można przeszukiwać. Na polu rozgrywki znajdziesz wiele szafek i skrzyń, w których ukryto apteczki, magazynki i broń.

Tej ostatniej w GORKY ZERO będzie kilka rodzajów. Nie spodziewaj się jednak zabawek z przyszłości – otrzymasz jedynie zwykły arsenał, który umożliwi ci likwidowanie wrogów w miły i przyjemny sposób. Samo strzelanie będzie odbywało się na dwa sposoby. Pierwszy to automatyczne celowanie, natomiast drugi to tryb celowania precyzyjnego, w którym powalisz przeciwnika za pomocą jednego strzału w głowę. Celność zależy od odległości, w jakiej stoi przyszła ofiara, od rodzaju używanej broni oraz od posiadanej amunicji.

Na stronę wizualną gry pozytywnie wpłynął ulepszony silnik graficzny, który zastosowano już przy okazji gry ARCHANIOŁ. Bardzo ładne animacje postaci, ostre, wyraźne kolory, zaawansowany system cieni to tylko niektóre z atrakcji, które ucieszą twoje oczy. Na dźwięk również nie będzie można narzekać. Głosów postaciom użyczą takie sławy jak Piotr Fronczewski i (w roli Cole'a Sullivana) – Mirosław Baka. Smaczku grze doda także interaktywna muzyka, zmieniająca się wraz z tym, co dzieje się na ekranie. Należy spodziewać się elektronicznych, przyjemnych dźwięków.

Ostatnia gra Metropolisu, ARCHANIOŁ, nie trafiła niestety do Polski. Pozostaje mieć nadzieję, że GORKY ZERO ta sztuka się powiedzie. Szkoda by było, gdyby nasz kraj ominął kolejny doskonale zapowiadający się produkt.

Grzegorz „Murmur" Młodawski



Gorky Zero

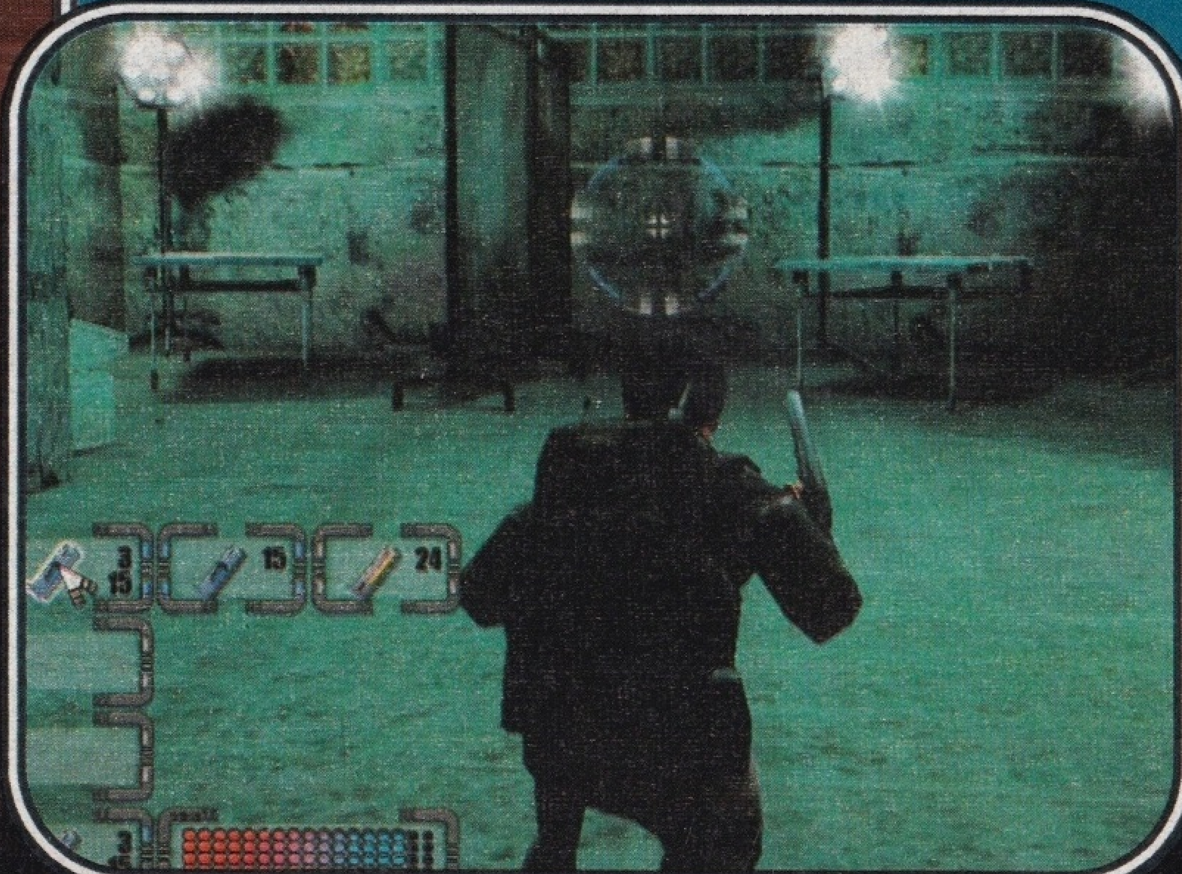
TPP

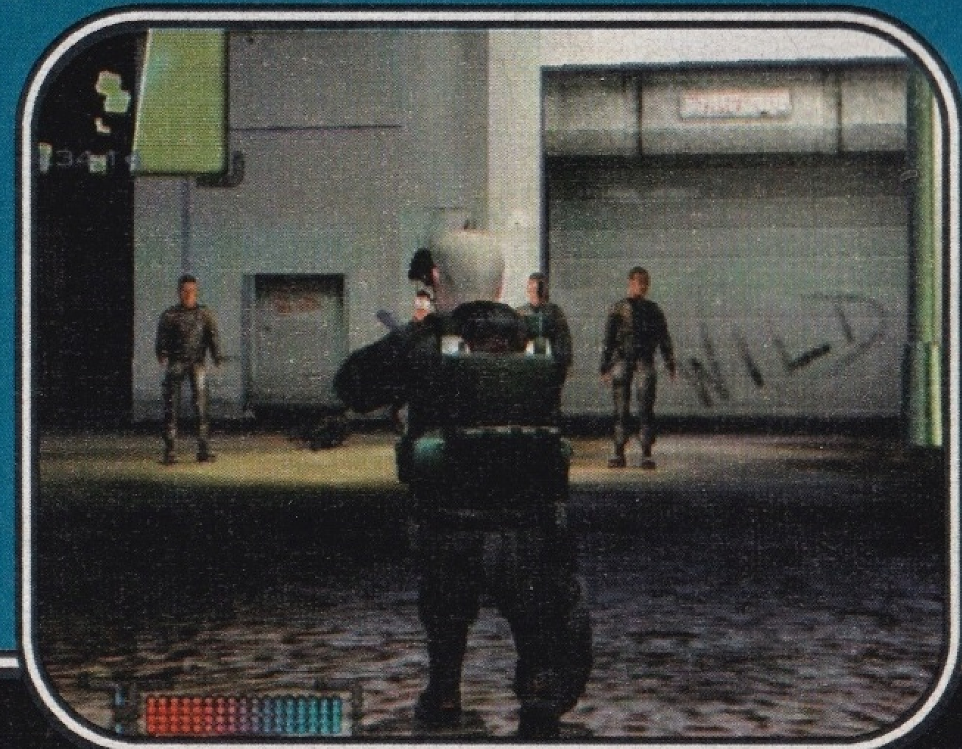
- Metropolis Software
- www.metropolis-software.com

☒ Wersja polska
☐ Tryb multiplayer

- **Premiera:** jesień 2003
- **Gra na platformy:** PC

Śmiało można powiedzieć, że nie będzie to kolejny sequel żerujący na sukcesie pierwszej części. **Szykuje się zupełnie nowy produkt, na który warto trochę poczekać**





ANGEL OF DARKNESS

LARA CROFT TOMB RAIDER

the angel of darkness



WKRÓTCE W SKLEPACH

PlayStation.2

PC CD-ROM

core design

EIDOS INTERACTIVE

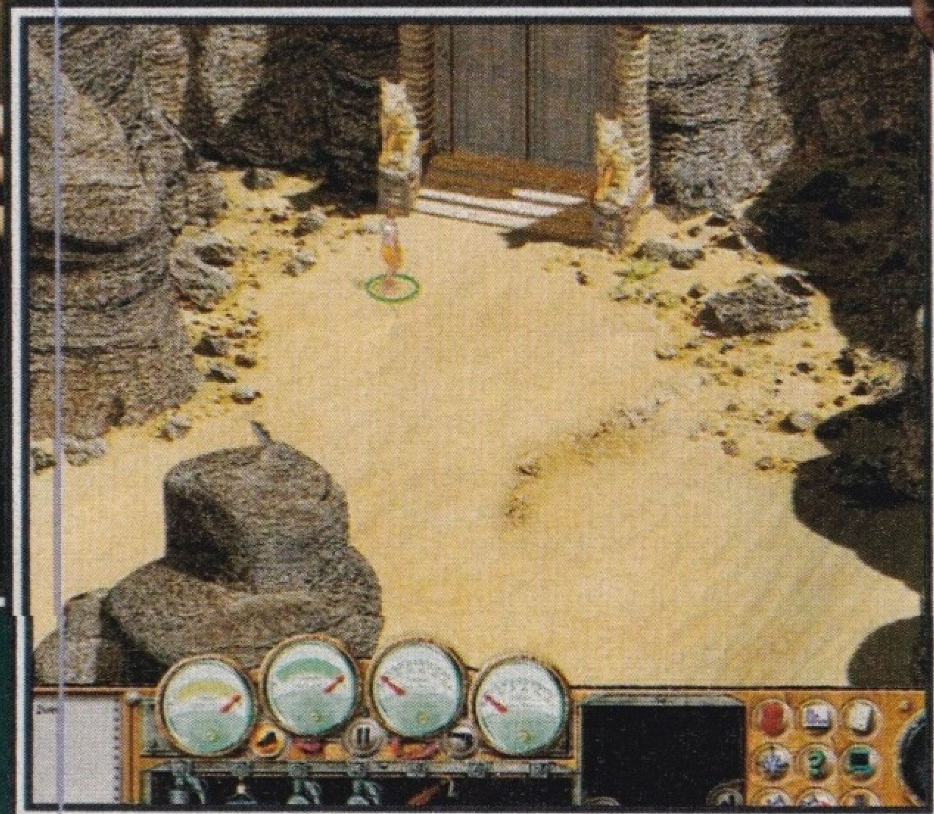
PRZEDSPRZEDAŻ • OFERTY SPECJALNE

www.sklep.cenega.pl



another WAR 2

Kolejne cRPG osadzone w realiach II wojny światowej już raczkuje...





Pierwsza część ANOTHER WAR została przyjęta dosyć ciepło, więc nie ma co się dziwić, że za jakiś czas światło dzienne ujrzy jej następczyni. Akcja znów toczyć się będzie w czasie II wojny światowej. Pewnego dnia łódź głównego bohatera, która, tak na marginesie, służyła do szmuglowania ziemniaków do okupowanej Norwegii, została trafiona przez torpedę. W wyniku tego znalazł się on na łodzi podwodnej należącej do nikogo innego, tylko do Niemców – heh, cóż za niesamowity zbieg okoliczności. Szybko okazało się, że owa łódź podwodna jest w drodze do Afryki, gdzie weźmie udział w sekretnej misji. Dokładnie w tym momencie do akcji wkraczasz ty.

Tradycyjnie na początku wybierzesz jedną z trzech klas, do której będzie należała twoja postać, oraz jedną z siedmiu profesji. Łącznie dostaniesz do dyspozycji około pięćdziesiąt różnych umiejętności oraz specjalnych zdolności, których twój bohater będzie mógł wyuczyć się w trakcie gry. Co ciekawe, autorzy programu przewidzieli dwa rodzaje rozgrywki. Sam będziesz mógł zdecydować, czy chcesz, aby przygoda była bogatsza w walki, czy też wolisz, aby zabawa opierała się głównie na rozwiązywaniu zagadek i wykonywaniu zadań. W tym drugim przypadku i tak będziesz zmuszony do walki, jednak zostanie ona znacznie uproszczona.

Jeśli chodzi o przygodę, to zapowiada się ona bardzo interesująco. Gra składać się będzie z trzech rozdziałów, których akcja rozgrywać się ma w Europie oraz północnej i środkowej Afryce. W przybliżeniu zwiedzisz około 150 lokacji, bogatych między innymi w starożytne artefakty. Niewątpliwym plusem będzie wierne odtworzenie undurów, broni oraz przedmiotów z II wojny światowej, co dla pasjonatów tego okresu z całą pewnością ma niemałe znaczenie.

Podczas gry spotkasz wiele postaci (naturalnie o bardzo rozbudowanej inteligencji), z których, niestety, nie wszystkie będą przyjaźnie do ciebie nastawione. Nie martw się jednak, gdyż na swojej drodze natrafisz również na sprzymierzeńców, z którymi zaczniesz natychmiast owocnie współpracować.



W grze znajdzie się blisko 60 przedmiotów, które wpłyną na statystyki postaci. Warto w tym miejscu dodać, że charakterystyki przedmiotów będziesz mógł modyfikować. Do dyspozycji dostaniesz również ponad 50 rodzajów broni.

W WORLD WIDE WAR 1943 (jest to tytuł roboczy ANOTHER WAR 2), podobnie jak w poprzedniej części, nie zabraknie elementów humorystycznych. Jest to pocieszająca wiadomość, zwłaszcza biorąc pod uwagę fakt, że ostatnim razem bardzo spodobało się graczom momentami wesołe podejście autorów gry do tematu.



Jak być może pamiętasz, w pierwszej części krytykowano zwłaszcza system prowadzenia potyczek z przeciwnikami. Z zapowiedzi wynika, że tym razem wszystko ulegnie zmianie, zarówno system wydawania rozkazów, jak i taktyka prowadzenia działań bojowych.

Zmieni się także oprawa graficzna gry, która poprzednio również nie była oceniana za dobrze. Przede wszystkim należy mieć nadzieję, że zostaną dopracowane animacje postaci. Obecnie wiadomo, że walki mają być wzbogacone o różne efekty oraz że zaczerpnięty z pierwszej części silnik izometryczny 2D został przepisany na nowo. Cała otoczka graficzna uzupełniona zostanie interesującą, tworzącą odpowiedni klimat muzyką.

Grzegorz „Murmur" Młodawski

Another War 2



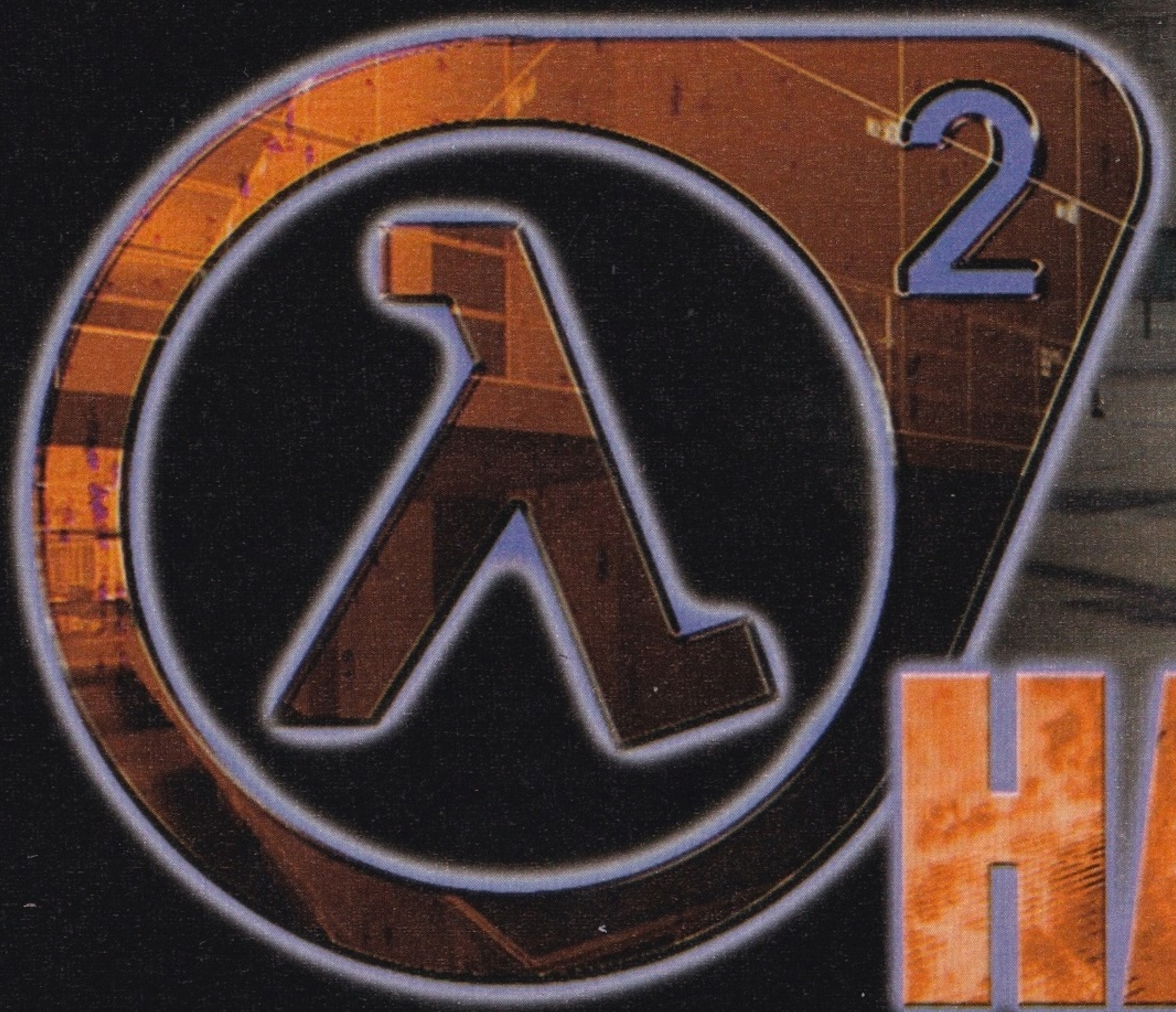
cRPG

- Mirage Interactive Ltd.
- www.mirage.com.pl

☒ Wersja polska
☐ Tryb multiplayer

- **Premiera:** termin nieznany
- **Gra na platformy:** PC, MAC

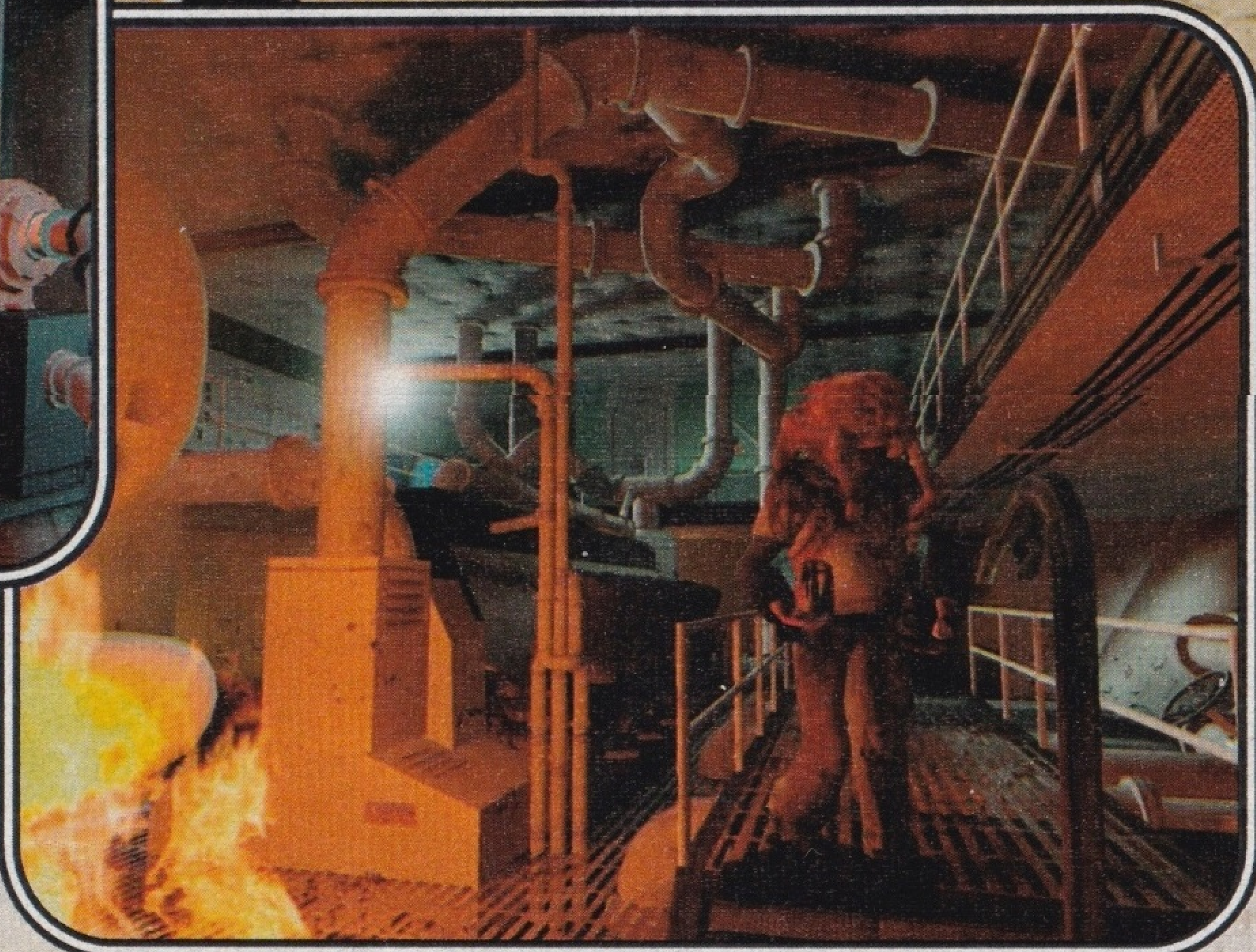
Nie ma nic gorszego niż ocenianie gry przed premierą. **Pożyjemy, zobaczymy – zapowiada się nieźle...**



HALF LIFE 2

Najjaśniejsza gwiazda targów E3 opowiada ci swoją historię!





Gordon Freeman sączył właśnie lurę ze stojącego pod ścianą automatu, gdy z sali wyjrzała Monique, seksowna sekretarka G-Mana. Uśmiechnęła się słodko i zaszczebiotała:

– Pan Freeman? To naprawdę pan? Tyle o panu słyszałam! Wie pan, jest pan moim idolem! Moje dzieci mają pana nad łóżkiem. A... wie pan, może pan już wejść! Czekają na pana.

Pan Freeman... Freeman z głupkowatym szczerzem na twarzy wylał kawę do śmietnika, zgniótł plastikowy kubeczek i ułożył go na kupce petów. Poprawił krawat, przygładził włosy i bródkę, po czym wszedł do pokoju. Przed nim za wielgachnym biurkiem siedzieli dwaj mężczyźni. Gordon rozpoznał G-Mana – pamiętał go jeszcze z Black Mesa. Drugiego gościa nie znał, ale sądząc po jakości garnituru, był to osobnik ważny. Na prezentację nie było jednak czasu.

– Znów cię potrzebujemy, Gordon – rzekł G-Man smutnym głosem. – Będę z tobą szczery. Jesteś najlepszym kandydatem, bo innego nie mamy.

– Chcecie mnie jako fizyka, czy...

– Fizyków mamy swoich i to naprawdę dobrych. Potrzebujemy bata na kosmitów. Dostajesz sprzęt, ponad 20 rodzajów broni. Jedziesz, wycinasz w pień, wracasz i udajesz się na rządową emeryturę. Dobrą. Co ty na to?

Gordon nie wiedział, co powiedzieć. Nie uśmiechała mu się kolejna wojenka. Wiedział jednak, że tej z Black Mesa zawdzięcza niemal wszystko.

– Słyszałeś o City 17? – przerwał jego rozważania siwy mężczyzna po lewej.

– Tylko o GORKY 17, rosyjskim mieście-bazie w pobliżu Lublina. Cole Sullivan, Thiery Trantigne i Jarek Owicz mieli tam niezłą zadymę z Obcymi.

– Możliwe, że to ta sama miejscowość – szepnął siwy do G-Mana, na tyle głośno, by poprawny słuch Freemana wyłapał każde słowo. Następnie rzekł głośniej: – O City 17 wiemy tyle, że to postkomunistyczna mieścina we wschodniej Europie. Dużo fabryk, porcik ze statkami, niewielki ryneczek z piętrowymi kamienicami, ulice w kocie łby. Malownicze miasteczko, takie w stylu Łodzi czy Działdowa.

– Co tam się dzieje? – zapytał Gordon. Chciał mieć już za sobą całą tę rozmowę. Wiedział, że jeśli odmówi, którejś nocy dorwą go w ciemnym zaułku, zwiążą i zrzucą nad miejscem akcji. Ze spadochronem, źli nie są. – Kim są wrogowie? Co biorę ze sobą?

– Wrogowie? Prawdopodobnie kosmici. Czujki nie wróciły, więc dokładnie nie wiemy. Chyba insektoidy. Diabelnie sprytne bestie, na nieskryptowanej AI, walczące samotnie i w grupach. Głównie przerośnięte pajęczaki, gigantyczne skorpiony, kilkudziesięciometrowe łaziki. Klimaty jak z „Wojny światów" HGW.

– Kogo? – Freemana zainteresowało użycie nieparlamentarnego słownictwa przez mężczyznę w garniturze.

– Herberta George Wellsa. Taki pisarz futurysta, syn ogrodnika i pokojówki. Opisywał wojnę z Marsjanami, z której zwycięsko wyszła ospa. U nas masz zwyciężyć ty. Dostaniesz autorski silnik „Source", działający w 640x480 już na P3 700 MHz, generujący widoczki nie gorsze niż w DOOM 3 i pozwalający zaprogramować każdy pojedynczy piksel. Otrzymasz doskonałą animację (aktorska gra wirtualnych postaci ma, wg jej autorów, szansę na Oscara), realistyczny ogień, tekstury 2k x 2k, genialną fizykę świata i grę świateł. Damy ci nawet twój ukochany łom!

– Tia, mi łom, a małpce banana. Po co ta ironia? Jeśli odmówię i tak pojadę...

...choćby nogami do przodu.

Miał rację Freeman, z tego nie mógł się wykręcić. Zimą czeka go wyprawa do krainy z najmroczniejszych snów...

■■■ Michał „Joel" Zacharzewski

Half-Life 2



FPP

- Valve / Play-It
- www.half-life2.com

☐ Wersja polska
☒ Tryb multiplayer

- **Premiera:** zima 2003
- **Gra na platformy:** PC, Xbox

Nadchodzi DOOM-killer! Gra z pewnością stanie się wielkim przebojem (już dziś wszyscy ostrzą sobie zęby), lecz jedynie dobre mody mogą zapewnić jej długowieczność

Ta gra to cwana bestia skubana – najlepsza komputerowa piłka kopana



Miło mi powitać państwa z przepięknie usytuowanego stadionu przy ulicy Motorowej w Warszawie, gdzie już za chwilę dojdzie do spotkania pomiędzy drużyną EA Sports, a dziarskimi chłopakami z redakcji miesięcznika CLICK!. Zwyżkująca forma Polaków daje nam nadzieję na sukces, lecz należy pamiętać, że i przeciwnik do słabeuszy nie należy. Seria FIFA FOOTBALL 2004 od lat cieszy się olbrzymim powodzeniem i uchodzi za najlepszą pecetową piłkę nożną od czasów SENSIBLE SOCCER.

W zasadzie jej tegoroczna edycja różni się od poprzedniej szczegółami, jednak jeśli człowiek przyjrzy się jej z bliska, dostrzeże masę zmian. Przede wszystkim zaktualizowana zostanie baza zawodników. W programie pojawi się około 350 drużyn narodowych oraz klubowych, podzielonych na szesnaście lig. Zagra w nich prawdziwa armia piłkarzy – trenerzy FIFA FOOTBALL 2004 wspominają nieśmiało o 10 tysiącach zawodników. Każdy z nich otrzyma swe prawdziwe nazwisko (choć zapewne zamiast Kukiełki po boiskach będzie biegał Kukielka tudzież po prostu Pacynka) i zestaw umiejętności, które posiada w rzeczywistości. Wśród nich znajdzie się m.in. osobowość, cecha przekładająca się na waleczność i skłonność do faulowania. Mało tego, kilkaset największych gwiazd zostanie zaopatrzonych w swe oryginalne twarze i postury. Nie wiadomo jedynie, co stanie się z Oliverem Kahnem, bramkarzem reprezentacji Niemiec. Ów niezbyt sympatyczny rudzielec wywalczył w marcu przed hamburskim sądem zakaz dystrybucji gry FIFA 2002 na terenie Niemiec. Umieszczenie nazwiska oraz wizerunku tego gracza w programie uznano za pogwałcenie przepisów o ochronie dóbr osobistych. Electronic Arts czeka jeszcze na opinię swoich prawników – jeśli ich obawy potwierdzą się, w FIFA FOOTBALL 2005 może dojść do bardzo nieprzyjemnej rewolucji...





Na szczęście mamy rok 2003 i w tegorocznej edycji najpoważniejsze zmiany dotyczą samej rozgrywki. Po pierwsze, w grze pojawi się zupełnie nowy tryb Career Mode, bliski temu z legendarnego SENSIBLE WORLD OF SOCCER. Gracze komputerowi wcielą się w grającego menedżera i pokierują zarówno drużyną na boisku, jak i polityką kadrową, transferami i budżetem. Jeśli się postarają, wyprowadzą swój zespół z piłkarskiego zadupia na szczyty ekstraklasy, a nawet dobrną z nim do finałów Ligi Mistrzów! Poprawiony został też system kontroli nad zawodnikiem, który w danej chwili nie posiada piłki. Nowa fizyka zachowania się piłki sprawi, że zwykła „szmacianka" wreszcie zacznie się zachowywać tak, jak powinna. Inaczej w deszczu, inaczej na śniegu czy przy porywistym wietrze. To jednak nie wszystko: dzięki współpracy z Komitetem Technicznym FIFA w grze pojawi się bardziej zaawansowany system doboru taktyki meczowej oraz doskonalsza sztuczna inteligencja piłkarzy. Zawodnicy w zależności od formy, sił i chęci będą wypełniać (bądź nie) zalecenia trenera, ten zaś zyska prawo do ich korekty nawet w trakcie meczu.

Od strony graficznej grę czeka ewolucja. Program zostanie wzbogacony o obsługę efektów generowanych przez najnowsze karty grafiki, w wyniku czego animacja piłkarzy stanie się jeszcze bardziej płynna. Pojawią się oczywiście nowe sztuczki techniczne, dzięki którym przebieg meczu jeszcze silniej upodobni się do transmisji telewizyjnej. W programie pojawią się też nowe stadiony oraz cała masa nowych dźwięków, w tym trzy setki zsamplowanych przyśpiewek kibiców.

Kończę jednak ten monolog, gdyż oto na boisko wybiegają zawodnicy miesięcznika CLICK! oraz firmy EA Sports. Oddaję zatem głos do studia – osobom, które chcą obejrzeć to pasjonujące widowisko, polecam kodowany JAMAŁ+.

Michał „Joel" Zacharzewski







FIFA Football 2004



Sportowa

- EA Sport / Cenega
- www.fifapolonia.pl

- ☐ Wersja polska
- ☒ Tryb multiplayer

- **Premiera:** październik 2003
- **Gra na platformy:** PC, PS2, Xbox, GCN

Przebój najbliższej jesieni! Zmiany co prawda niewielkie, lecz ciągnące serię we właściwym kierunku

FILM ANGA LEE

HULK

UNIVERSAL PICTURES PRESENTS IN ASSOCIATION WITH MARVEL ENTERPRISES A VALHALLA MOTION PICTURES / GOOD MACHINE PRODUCTION AN ANG LEE FILM "THE HULK" ERIC BANA JENNIFER CONNELLY SAM ELLIOTT JOSH LUCAS AND NICK NOLTE MUSIC BY DANNY ELFMAN COSTUME DESIGNER MARIT ALLEN EDITOR TIM SQUYRES ACE PRODUCTION DESIGNER RICK HEINRICHS DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY FREDERICK ELMES ASC EXECUTIVE PRODUCERS STAN LEE KEVIN FEIGE PRODUCED BY GALE ANNE HURD AVI ARAD JAMES SCHAMUS LARRY FRANCO

SOUNDTRACK ON DECCA / UMG SOUNDTRACKS

www.thehulk.com

STORY BY JAMES SCHAMUS SCREENPLAY BY JOHN TURMAN AND MICHAEL FRANCE AND JAMES SCHAMUS

united international pictures MARVEL SPECIAL VISUAL EFFECTS AND ANIMATION BY INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC DIRECTED BY ANG LEE dts SDDS DOLBY DIGITAL A UNIVERSAL PICTURE UNIVERSAL





onetkonekt

W KINACH OD 18. LIPCA

POPCORN



Spór o Star Trek

Firma Activision podpisała w 1998 roku umowę z gigantem medialnym Viacom, wartą ponad 20 milionów dolarów, zapewniając sobie wyłączne prawo do tworzenia gier ze świata Star Trek. Od tego czasu powstał tylko jeden nowy film kinowy („Nemesis"), zaś z ekranów telewizyjnych znikły dwa seriale. Activision skierowało sprawę do sądu... zarzuca partnerowi, że nie dba o świat Star Treka, a co za tym idzie, obniża wartość zakupionej licencji. Pozew zbiegł się w czasie z premierą gry ELITE FORCE 2.



Bye, Blizzard

Trzej współzałożyciele firmy Blizzard wraz z jej legendarnym wiceprezesem, Billem Roperem, złożyli z końcem czerwca wymówienia. Panowie planują założenie własnego studia komputerowego i rozpoczęcie prac nad nową grą. „Była to nagła decyzja, teraz musimy się spotkać i wszystko dokładnie obgadać." – powiedział Roper dziennikarzom, podając jednocześnie swój telefon kontaktowy (650-207-6030). Wszyscy zdolni programiści i graficy proszeni są o kontakt!



Recesja?

Spada sprzedaż gier komputerowych – poinformowała w specjalnym raporcie firma IDG Entertainment. Nawet tak wielkie przeboje jak pecetowe GTA: VICE CITY czy konsolowe METROID PRIME nie zdołały wpłynąć na kiepskie wyniki finansowe branży. Co gorsza, zjawisku temu towarzyszy nieustanny wzrost kosztów produkcji oraz coraz większe piractwo. Autorzy raportu twierdzą, że obecna sytuacja może doprowadzić do wzrostu cen oprogramowania.

Unreal Tournament 2004

PC

Kolejna edycja gry UNREAL TOURNAMENT pojawi się jesienią tego roku. Przyniesie stosunkowo niewiele zmian – w pudełku znajdziesz bowiem rozbudowaną wersję UNREAL TOURNAMENT 2003 ze wszystkimi najnowszymi łatkami i co najmniej dwoma dodatkowymi trybami. Sześć map „Assault" pozwoli ci powalczyć o twierdzę bronioną przez przeciwną drużynę. Na dziewięciu mapach „Onslaught" będziesz starał się zniszczyć flagę należącą do wroga. Pojawią się też pojazdy, i to zarówno czołgi, jak i buggy. Miłośników latania do wychodka (zajęcie modne w czasie długich turniejów suto zakrapianych piwem) ucieszy zaś wiadomość, że w UNREAL TOURNAMENT 2004 otrzymają do dyspozycji lekkie myśliwce oraz ciężkie pojazdy bojowe, przypominające nieco helikoptery.



Cruise Ship Tycoon

PC

Miesiące letnie sprzyjają gorącym tytułom, takim jak zeszłoroczne BEACH LIFE czy zapowiadany na lipiec (przynajmniej w USA) CRUISE SHIP TYCOON. W grze wcielisz się w kierownika floty niewielkich statków wycieczkowych, kursujących pomiędzy najsłynniejszymi plażami świata. Swych pasażerów zabierzesz w podróż do Meksyku, Brazylii i Stanów Zjednoczonych. W ramach ciekawostki pokażesz im Rosję, Alaskę i Antarktydę. Wpierw oczywiście zakupisz odpowiednią łajbę spośród czterech dostępnych w grze, następnie zaopatrzysz ją w uśmiechniętą załogę i zaprojektujesz pokoje dla gości, restauracje, knajpki, dancingi... Tylko uważaj na wielkie ośmiornice i twarde jak skała góry lodowe! Gdy na pokładzie dostrzeżesz Leonarda DiCaprio, uciekaj, czym prędzej uciekaj! Ten rejs skazany jest na zagładę...



Nosferatu: Wrath of Malahi

PC

Wieczór. Mgła. Rok 1912. Uboga rodzina szlachecka przyjeżdża na zamek Malahi, należący do możnego rumuńskiego księcia. Ich córka za trzy dni ma poślubić syna tutejszego możnowładcy... O dziwo gospodarze nie witają swych gości – na progu pojawia się tylko służba, która wskazuje zmęczonym podróżą Brytyjczykom kwatery. Ich przyszłe więzienie! Gra NOSFERATU to strzelanina FPP w konwencji horroru, nawiązująca do słynnego już dziś UNDYING. Gracz wciela się w postać brata panny młodej, który miał stawić się na zamku dopiero w dniu ślubu. To co tam zastał, nie pozostawiło go obojętnym. W ruch poszedł pistolet, krzyż poświęcony przez miejscowego kapelana, jakaś szabelka, fuzja na srebrne naboje... W końcu nie na co dzień walczy się z wampirami!



NHL 2004

PC, Xbox, PS2, GCN

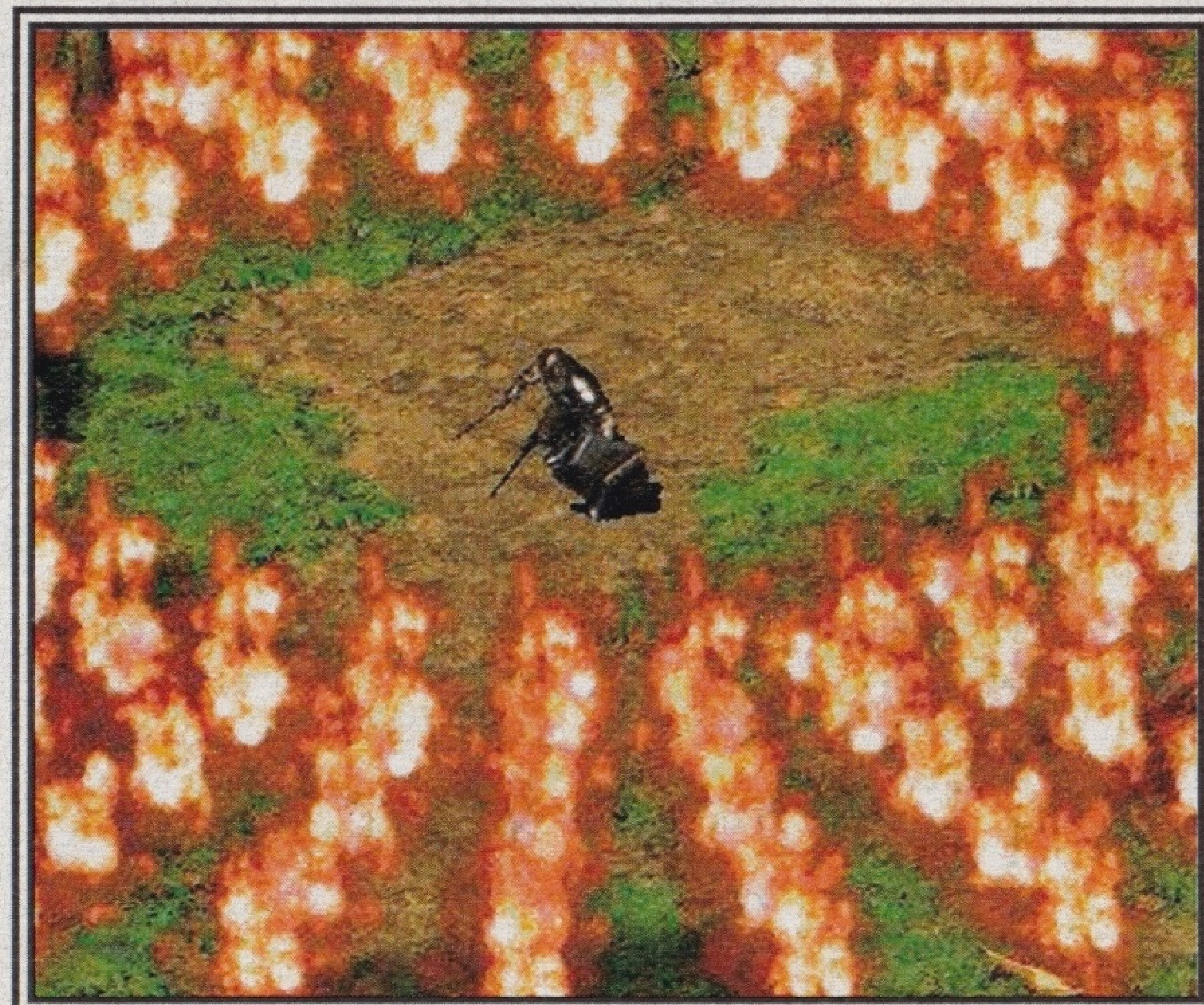
Ponieważ zeszłoroczne wydanie NHL wzbudziło wśród graczy mieszane uczucia, firma EA Sports postanowiła wrócić do korzeni serii. Wersja z numerkiem 2004 stawia na realizm, nie rezygnując z wysokiej grywalności. Z tego właśnie powodu przeprogramowano sztuczną inteligencję zawodników. Teraz będą zachowywać się znacznie sprytniej i, co najważniejsze, różnorodnie. Każdy gracz (a ściślej grupa graczy) inaczej będzie postępować w ataku, a inaczej w obronie. Zmieni się też system odpowiedzialny za bójki na lodowisku. Oczywiście zmienią się też składy poszczególnych drużyn, przybędzie nowych animacji, zaś komentatorzy od nowa nagrają swoje kwestie. Co istotne, ekipa Electronic Arts pracuje z wielkim poświęceniem – podczas prac z wykorzystaniem technologii motion capture cztery osoby odniosły poważne obrażenia!



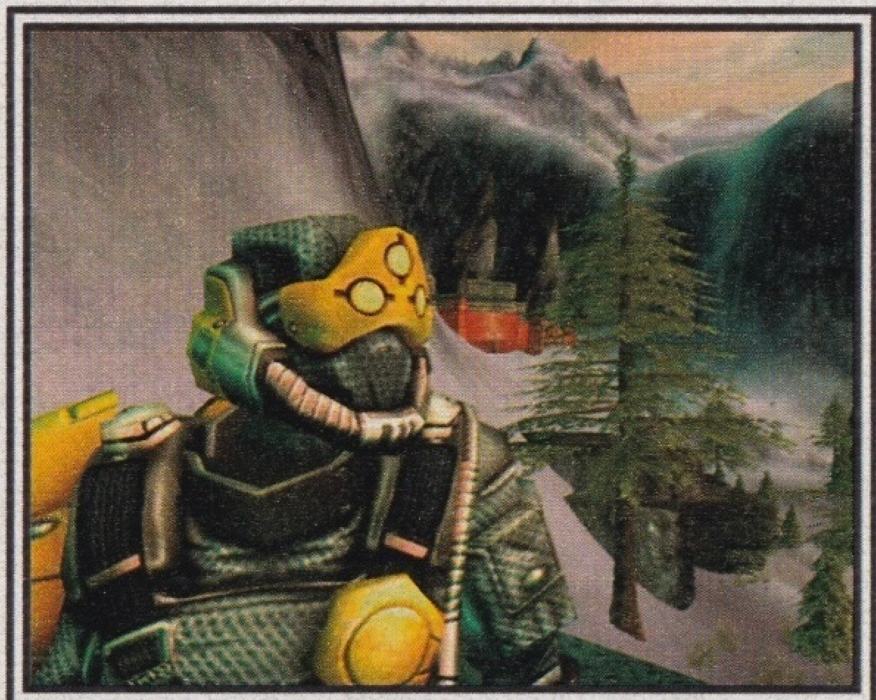
The Fate

PC

Pierwszego lipca tego roku świat po raz pierwszy usłyszał o firmie 4AM Entertainment. Założyli ją ludzie z branży rozrywkowej po to, by sprzedawać w Europie gry azjatyckiego pochodzenia. Ich pierwszym tytułem będzie THE FATE, gra RPG z dalekiej Korei. Jej fabuła rozpoczyna się z chwilą, gdy Ranon, młody, lecz bardzo ambitny chłopak, wyrusza na poszukiwania legendarnego miecza Euclidu. Dociera na wyspę LaTranada, na której magia krzyżuje się z prostą techniką, a w lasach roi się od potężnych potworów. Kto wie, może to one właśnie wiedzą, dlaczego pewnego dnia wieści od Ranona przestały napływać? Śladem podróżnika rusza jego brat, Loni. Po drodze przyłączają się doń dwaj dzielni wojownicy. Ich obecność w drużynie, a co za tym idzie świetna sztuczna inteligencja, to największe zalety gry. W samej Korei program sprzedał się w nakładzie 110 tys. egzemplarzy.



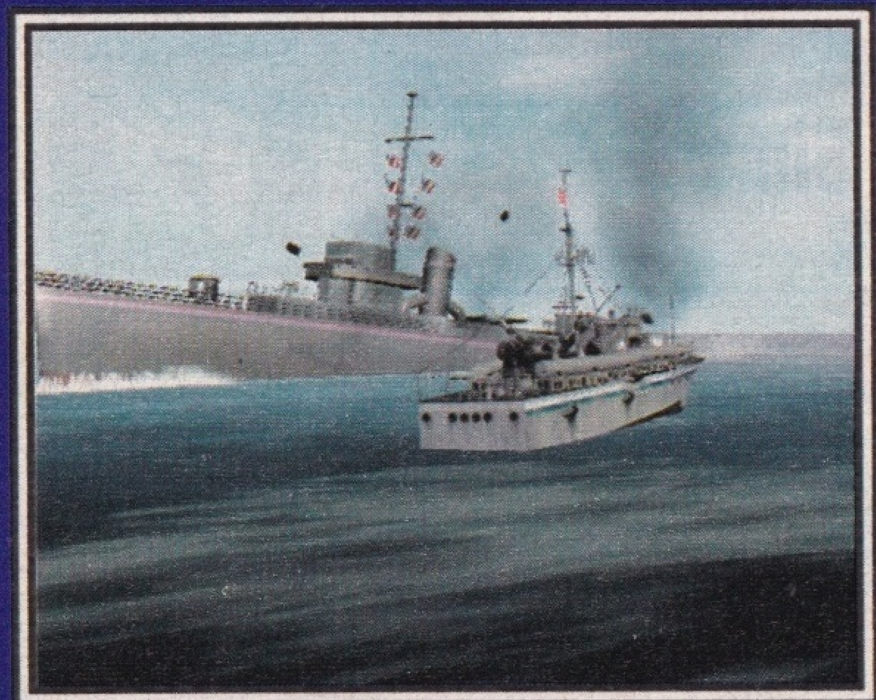
Tribes: Vengeance PC



Gra TRIBES 2 nie należy, co prawda, do najpopularniejszych sieciowych strzelanin FPP, jednak nie brakuje graczy, którzy twierdzą, że jest najlepsza. Posiada świetny silnik fizyczny i oryginalne tryby rozgrywki, wreszcie jako jedna z niewielu (nie licząc może BATTLEFIELD 1942) oferuje możliwość stoczenia bitwy w gronie kilkudziesięciu graczy. Nic dziwnego, że w firmie Sierra trwają prace nad TRIBES: VENGEANCE, bezpośrednią kontynuacją wspomnianej gry. Jej autorzy chwalą się, że silnik programu będzie niewiele gorszy od tego z HALF-LIFE 2 czy DOOM 3. Pojawi się kilka nowych broni (m.in. burner, stanowiący połączenie napalmu i miotacza płomieni) oraz tryb single-player z ciekawą fabułą i inteligentnymi przeciwnikami.

Enigma: Rising Tide PC

Wymiotowanie przez burtę okrętu wojennego nie jest najciekawszym zajęciem, zwłaszcza gdy wokoło trwa wojna. Na świecie są jednak tacy gracze, którzy za możliwość rzucenia pawia z pokładu hitlerowskiego okrętu gotowi są oddać życie. Dla nich właśnie firma Tesseraction Games przygotowała grę ENIGMA: RISING TIDE – efektowny symulator morski z okresu II wojny światowej. Będziesz w nim kontrolował floty Stanów Zjednoczonych, Niemiec bądź Ligi Wolnych Narodów. Nauczysz się wymijać pola minowe i po cichu podchodzić do portu. Poznasz też prawdziwy smak morskich bitew... Premiera gry zapowiadana jest na wrzesień.



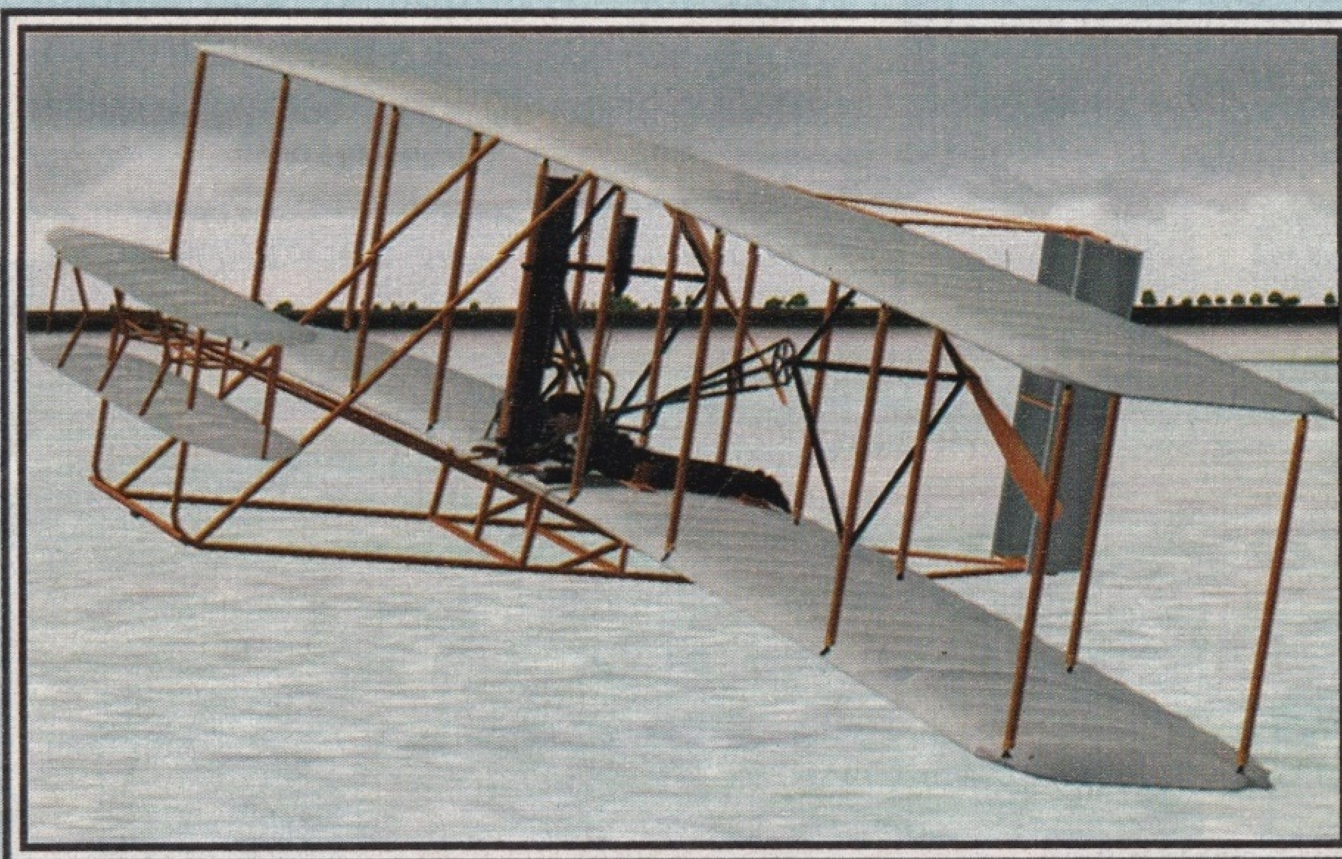
Far Cry PC

Projekt X-ISLE: DINOSAUR ISLAND poszedł do piachu. Na jego gruzach firma Crytek Studios tworzy interesującą strzelaninę FPP zatytułowaną FAR CRY. Jej główny bohater trafia na jedną z wysepek Polinezji, taką ślicznie zieloną, z żółciutkim piaseczkiem czesanym przez błękitny ocean, z pięknymi palemkami i zwierzaczkami kryjącymi się po norkach. Jednak zamiast spokoju znajduje na niej karabiny maszynowe, bunkry i uzbrojonych po zęby przeciwników. Silnik gry powstał jako program demonstrujący możliwości kart nVidii trzeciej generacji i od tego czasu jest stale ulepszany. W chwili obecnej wykorzystuje większość efektów, z których korzystać ma DOOM 3, m.in. słynne już polybumping. Premiera FAR CRY odbędzie się pod koniec roku.



Flight Simulator 2004 PC

Najnowsza odsłona najlepszego cywilnego symulatora lotu poświęcona jest wydarzeniom, które miały miejsce równo sto lat temu. Bracia Wilbur i Orville Wright odbyli wówczas pierwszy, zaledwie kilkunastosekundowy lot samolotem zaopatrzonym w silnik spalinowy, w czasie którego przebyli zawrotny dystans 61 metrów. W grze spróbujesz pobić ów rekord, wskoczysz też do Spirit of St. Louis, w którym w 1927 roku Charles Augustus Lindbergh jako pierwszy samotnie przeleciał nad Atlantykiem. W programie pojawią się również samoloty współczesne, nowy system pogodowy oraz automatyczny generator scenerii. Nowy engine przyniesie znacznie lepszą grafikę oraz jeszcze większy realizm lotu... ale o tym przekonają się chyba tylko piloci. W końcu skąd przeciętny gracz ma wiedzieć, jak zachowuje się prawdziwy samolot w chwilę po spotkaniu z ziemią?



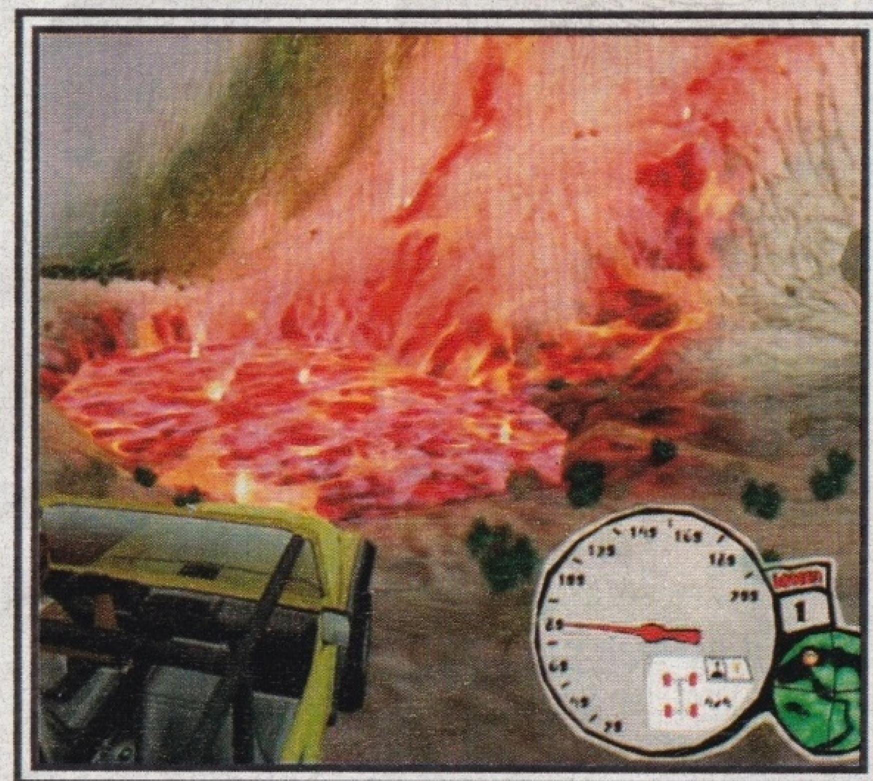
SimCity 4: Rush Hour PC

Pierwsze oficjalne rozszerzenie SIMCITY 4 zatytułowano GODZINY SZCZYTU. Nazwa mówi wszystko – oto twoje miasto przeżywa oblężenie samochodziarzy, na ulicach tworzą się gigantyczne korki, zaś ludzie nie bardzo mają jak dotrzeć do pracy. Karetki pogotowia spóźniają się, zaś straż pożarna nawet nie wyjeżdża do co bardziej odległych pożarów. Bo i po co? I tak gdy dotrze na miejsce po dwugodzinnej walce z korkami, zastanie tylko cuchnące spaleninzną zgliszcza. W RUSH HOUR będziesz musiał rozwiązać wszystkie problemy komunikacyjne miasta. Nauczysz się też kierować pojazdami miejskimi (walczącymi z przestępczością, atakiem UFO czy skutkami kataklizmów), wzniesiesz 100 nowych budynków oraz ponazywasz szosy, góry i jeziora. Poczujesz się jak młody bóg!



Wadi Basher PC

Każdy polityk ma swoje wady – w Polsce najczęściej spotykaną jest tzw. pęd do koryta z mamoną. Arabowie również posiadają swoje „wadi" – tym słowem określają długie, kamieniste koryta wyschniętych rzek. Już niedługo będziesz się po nich ścigał... Czeka na ciebie sześć różnych samochodów z napędem na cztery koła, cztery ciężarówki i jeden motocykl. Do tego zróżnicowane warunki pogodowe, wichury, deszcze, zmieniające się pory dnia, wszędobylskie wielbłądy i kozy o zapędach samobójczych. Nie da się bowiem ukryć, że WADI BASHER jest wyścigiem z przymrużeniem oka. Zaopatrzono go w kilkanaście zróżnicowanych tras (wiodących m.in. przez tereny wulkaniczne), sześciu zwariowanych kierowców i możliwość zabawy w Sieci z pięcioma innymi oszołomami.



Riftrunner PC, Mac

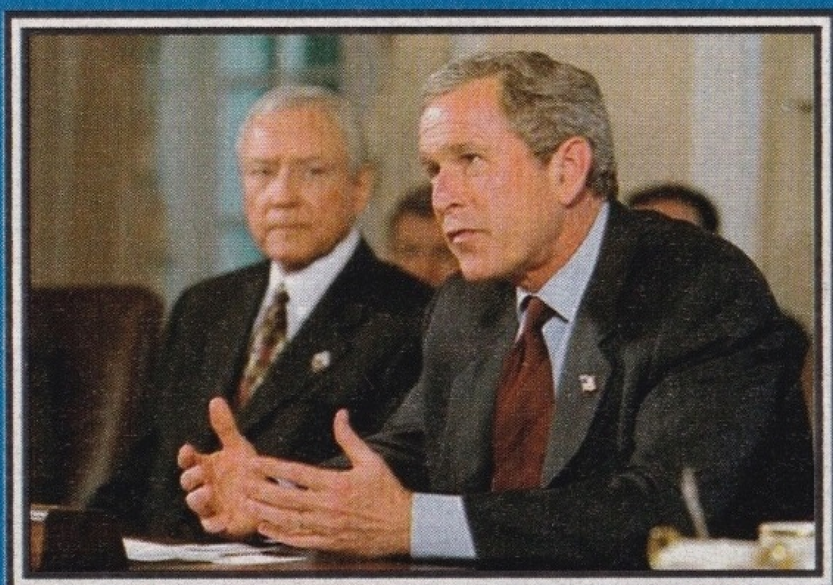
Międzynarodowy sukces gry RPG pt. DIVINE DIVINITY przekonał jej autorów, iż graczom należy się sequel. W RIFTRUNNER wrócisz do znanych już krain, tworzonych przy pomocy lekko ulepszonego silnika Divine. Poznasz złożoną historię głównego bohatera (złożoną na pół i wciśniętą w DVD Box) oraz weźmiesz udział w losowo generowanych questach. Zobaczysz też nowy system walki i rozwoju postaci, a także założysz własną drużynę i pokierujesz jej losami, a wszystko tak jak wymarzyli to sobie udzielający się na forum fani pierwszej części. Według nieoficjalnych informacji firma Auran pracuje też nad drugą częścią DIVINE DIVINITY, jednak ta gra pojawi się w sklepach dopiero w przyszłym roku.



Pirat antypirat

Amerykański senator Orrin Hatch przez lata należał do najbardziej zaciekłych wrogów piractwa. W licznych wystąpieniach dowodził skali szkód, jakich amerykańska gospodarka doznaje w wyniku korzystania z takich programów jak KaZaA czy eMule. Domagał się też fizycznego niszczenia komputerów, na których zainstalowano pirackie oprogramowanie.

Pod koniec czerwca Orrin Hatch został przyłapany na tym, że jego oficjalna witryna WWW wykorzystywała pozbawione wymaganej licencji oprogramowanie. Na razie polityk nie wydał oficjalnego oświadczenia w tej sprawie.



Nowy Nolf

Wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że w Fox Interactive trwają prace nad trzecią częścią NO ONE LIVES FOREVER. Firma wykupiła niedawno domenę internetową nolf3.com, zaś w Sieci pojawiły się plotki, iż Cate Archer odejdzie na drugi plan, ustępując miejsca tajemniczemu mężczyźnie o imieniu Jack. Opublikowana pod koniec czerwca okładka brytyjskiego magazynu Computer Games zdaje się te wieści potwierdzać, choć niektóre źródła podają, że wpierw na rynku ukaże się dodatek do NOLF 2. Sam magazyn, który rozwieje wszelkie tajemnice, ukaże się w połowie lipca.

Combat Mission3

Akcja trzeciej części kultowej turowej strategii wojennej COMBAT MISSION toczy się nad Morzem Śródziemnym w czasie II wojny światowej. Gracze, oprócz podziwiania znacznie poprawionej szaty graficznej, biorą udział w szturmie na Tobruk i bitwie o Anzio. Likwidują też oddziały niemieckie na Krecie i wraz z Pattonem sprzątają Sycylię. Prace nad grą zostaną zakończone zimą.



Victoria 1835-1920 PC

Co najmniej dwie nowe strategie z cyklu EUROPA UNIVERSALIS ukażą się po zapowiadanych na lato MROCZNYCH WIEKACH. Będą to tajemniczy CROWN OF THE NORTH i VICTORIA 1835-1920. Ta ostatnia gra pozwoli ci posmakować trudów rywalizacji w epoce industralizacji, zakończonej wybuchem I wojny światowej. Według autorów, do najważniejszych aspektów programu należą: rozbudowana dyplomacja ze szczególnym uwzględnieniem roli prestiżu jako czynnika kształtującego jakość obustronnych stosunków oraz kolonizacja, mającą ścisły związek z gospodarowaniem zasobami. Niezwykle istotna będzie też gospodarka, która powiązana została z nieustannym rozwojem technologicznym. Większość rozwiązań przypomina, co prawda, te z II WOJNY ŚWIATOWEJ, ale zmian jest na tyle dużo, by gra wciągała.



Age of Mythology: Titans PC

Pierwszy oficjalny dodatek do cenionej strategii czasu rzeczywistego AGE OF MYTHOLOGY to przede wszystkim nowy naród. Obok istniejących już Greków, Egipcjan i mieszkańców północnej Europy w grze pojawią się gotowi do największych poświęceń Atlantydzi. Przynoszą za sobą 12 nowych misji oraz możliwość przyzywania na pomoc Tytanów, takich jak Atlas czy Kronos. To właśnie te potężne istoty chcą zniszczyć starych greckich bogów, którzy kiedyś skazali ich na wieczną tułaczkę.



W świecie AOE: TITANS żyje aż 25 nowych jednostek – 15 ludzkich i 10 rodem z mitologii. Nie zabraknie też drobnych poprawek szaty graficznej, interfejsu i wyważenia jednostek. Program pojawi się w sprzedaży jesienią tego roku i będzie wymagał wersji podstawowej.

Schizm 2: Kameleon PC

Młody człowiek budzi się w kapsule kriogenicznej umieszczonej na pokładzie opuszczonej stacji kosmicznej. Nie pamięta nic... nie wie, skąd się na niej wziął, jak długo spał, dokąd zmierza. I jeszcze ten brzęczący alarm – musiało stać się coś naprawdę przerażającego! Polska gra przygodowa SCHIZM 2: KAMELEON powstaje w studiach Laboratorium Komputerowego Avalon. Nad jej scenariuszem pracuje znany pisarz science-fiction, Terry Dowling. Obiecuje on nieliniową fabułę oraz ciekawe, złożone zagadki oraz olbrzymią swobodę ruchu. Pierwsza część gry odniosła spory sukces – na całym świecie sprzedano ćwierć miliona egzemplarzy.



TOP-13 LISTA

Miejsce	Gra	Platformy	Kod
1	Grand Theft Auto III	PC, PS2	001
2	Diablo 2	PC	008
3	Mafia	PC, PS2	030
4	Neverwinter Nights	PC	014
5	Gothic 2	PC	026
6	Hitman 2	PC, PS2, Xbox	018
7	Warcraft III	PC	010
8	Battlefield 1942	PC	032
9	Morrowind	PC, Xbox	034
10	Medal Of Honor:...	PC	002
11	GTA Vice City	PC, PS2	025
12	The Sims	PC, PS2	003
13	Colin McRae Rally 3	PC, PS2	044

Space Colony PC



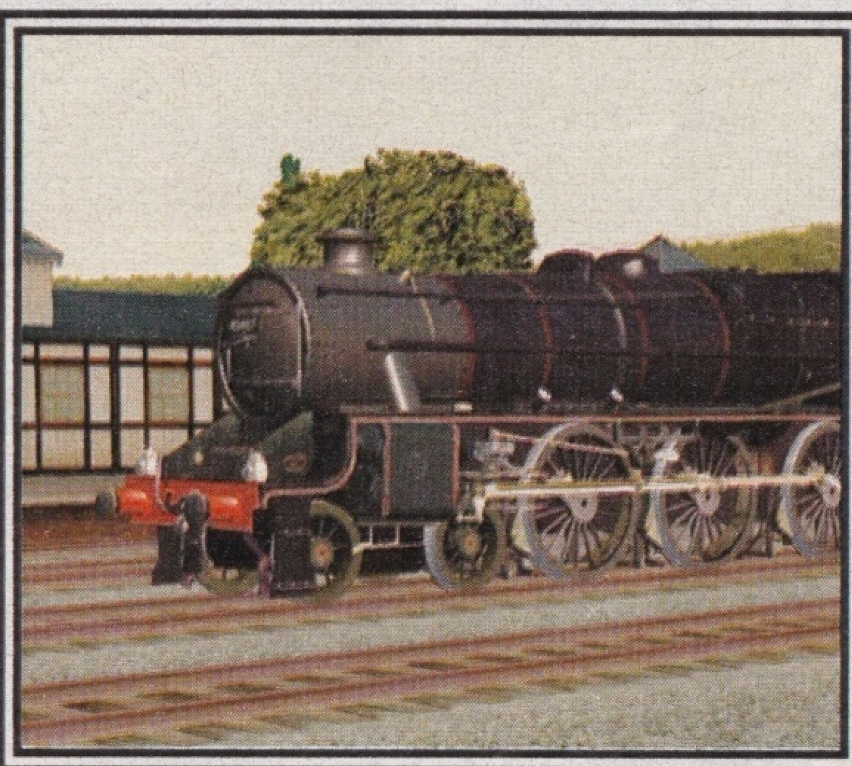
Autorzy serii TWIERDZA mają już dość średniowiecza. Ich najnowsza gra, łącząca w sobie elementy takich produkcji, jak THE SIMS czy SIMCITY, przeniesie cię w odległą przyszłość. Ludzie opanowali już Układ Słoneczny i obecnie wznoszą pierwsze kosmiczne kolonie. Zostaniesz zarządcą jednej z nich. Będziesz odpowiadał za jej budżet, za inwestycje, dostawy niezbędnych produktów oraz zaopatrzenie w tlen czy elektryczność. Sam wyznaczysz miejsca, w których powstaną fabryki, zadecydujesz też o lokalizacji centrów rozrywkowych i lądowisk. W nocy sen z twoich powiek spędzą zmienne nastroje mieszkańców. Aby je poprawić, wzniesiesz małe, śmieszne domki, a także zakłady pracy, sklepy i dyskoteki. Pamiętaj jednak, że żadna baza kosmiczna nie jest w stu procentach bezpieczna. W okolicy mogą pojawić się obcy, a i meteoryty sprawią wiele kłopotów. Cóż, nie ma lekko...

Airborne Troops
PC, PS2

Hubert Chardot, autor serii ALONE IN THE DARK oraz strzelaniny DEVIL INSIDE, pracuje obecnie nad grą akcji AIRBORNE TROOPS. Jej główny bohater, John Welsh, leci właśnie wraz z dwoma agentami nad okupowaną Francją. Jego samolot zostaje zestrzelony przez hitlerowską artylerię przeciwlotniczą. Jeden z agentów ginie, drugi wie, że sam nie zdoła wykonać misji. Prosi więc Johna o pomoc... Ta widowiskowa strzelanina FPP powstaje na bazie popularnego silnika Renderware. Zaoferuje kilkanaście rodzajów broni (m.in. nóż, Colt 1911, M1, MP40, Mauser 98K, Panzerschreck) oraz takie lokacje jak obrzeża Vierville, wiejska farma, fabryka V1, potężny bunkier, wreszcie stary zamek zajęty przez niemieckie wojska. Premiera wersji PS2 przewidziana jest na Gwiazdkę, wkrótce potem ukaże się jej pecetowa konwersja.



Train Simulator 2
PC



Powstanie druga część najlepszego pecetowego symulatora kolejowego – MICROSOFT TRAIN SIMULATOR. Według autorów poprawione zostaną wszystkie niedoróbki i wady oryginału. Na stacjach pojawią się pasażerowie, w mijanych miasteczkach zobaczysz ruch uliczny, zaś w lasach zwierzęta. Gra przyniesie też pięć nowych tras (m.in. Horseshoe Curve obsługiwane przez Pennsylvania Railroad z roku 1946) oraz 13 różnych lokomotyw, w tym parowe. Gracze zyskają też narzędzia, za pomocą których stworzą własne składy, trasy i scenerie. Będą też mogli zaimportować najciekawsze lokacje z części pierwszej. Wydaje się, że seria TRAIN SIMULATOR już wkrótce dołączy do tak zasłużonych sag jak FLIGHT SIMULATOR w wersji cywilnej oraz COMBAT.

Lotus Challenge
GC, PC, XBox

Jeśli marzysz o własnym Lotusie i szalonym pędzie ku majaczącej się w oddali mecie, zagraj w LOTUS CHALLENGE. Firma Xicat zamierza przenieść tą znaną z PlayStation 2 grę także na pecety. Gracze dostaną do wyboru kilkanaście licencjonowanych samochodów (w tym bolidy Formuły Pierwszej) oraz komplet tras leżących m.in. w Londynie, Tokio, włoskich Alpach i Hollywood. Na wielką atrakcję, nie licząc samych wyścigów, zapowiada się tryb Story Mode. Ucieczki przed namolnymi paparazzi czy widowiskowe skoki nad rzędem zaparkowanych autobusów (na potrzeby kręconej właśnie reklamy) to tylko niektóre z atrakcji, jakie zaoferuje graczom. Autorzy gry zapowiadają też możliwość demolowania pojazdów oraz innowacyjny system sterowania wozem przeznaczony dla tych graczy, którzy nie dysponują kierownicami. Szkoda tylko, że całość firmuje Xicat, firma znana z takich „przebojów" jak polski SNAJPER czy BALLISTICS.



■■■ Michał „Joel" Zacharzewski, TOP-13 Michał „Krooger" Cichy

PRZEBOJÓW

Głosuj SMS'em Wygraj nagrodę

Poczekalnia...

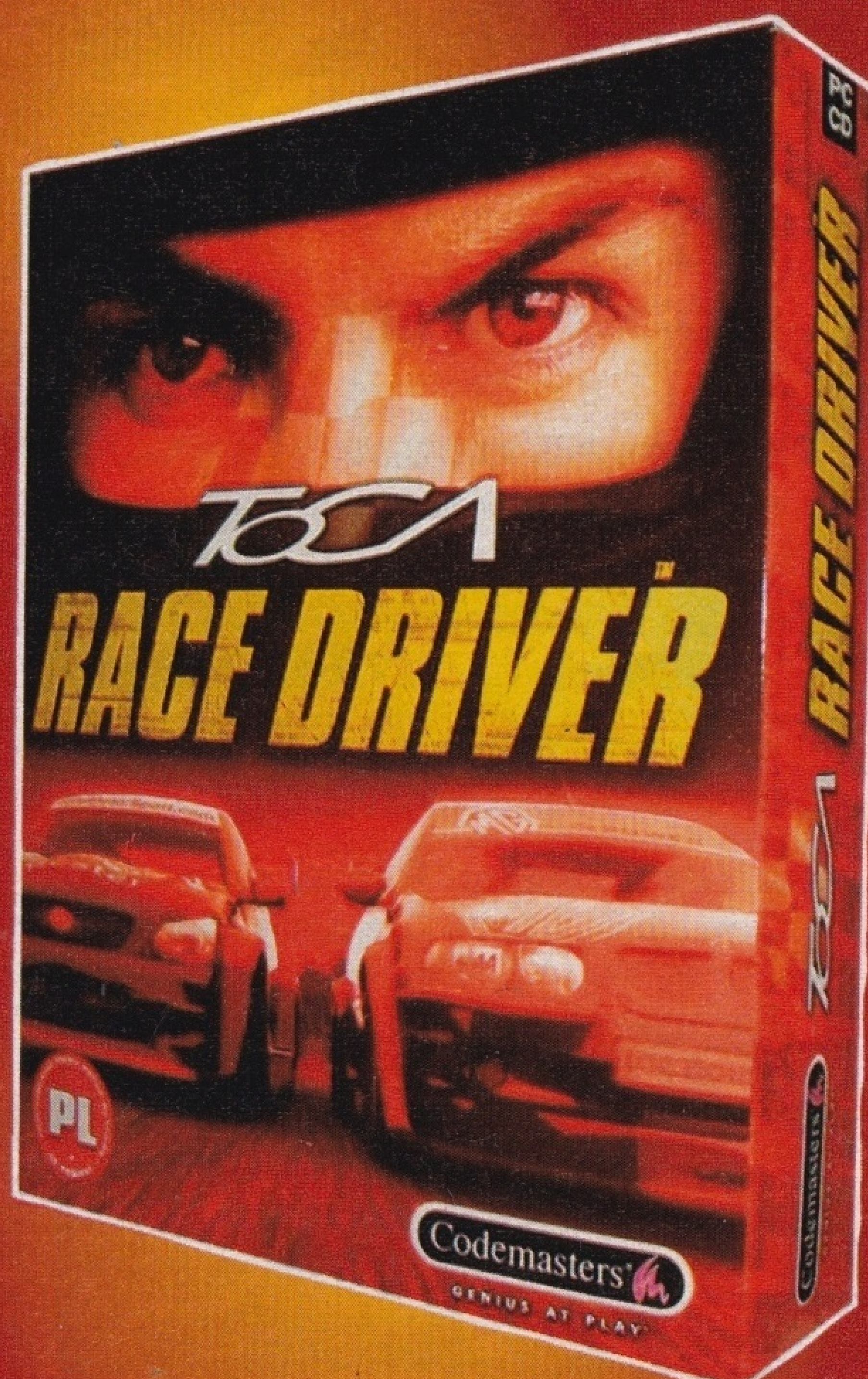
- 009 Tony Hawk's 3 – PC, PS2, GBA, Xbox
- 012 SW: Jedi Knight II – PC, Xbox, GCN
- 005 Max Payne – PC, PS2, PSOne, Xbox
- 004 Heroes Of Might And Magic IV – PC
- 027 FIFA 2003 – PC, PS2, PSOne, Xbox
- 019 Disciples 2 – PC
- 006 Return To Castle... – PC
- 040 TOCA Race Driver – PC, PS2
- 043 StarCraft – PC
- 029 Icewind Dale II – PC
- 028 NFS3: Hot... 2 – PC, PS2, Xbox, GCN
- 035 Baldur's Gate 2 – PC
- 024 Postal 2 – PC
- 037 Command & Conquer: Generals – PC
- 013 Spider-Man... – PC, PS2, GCN, Xbox
- 021 Dungeon Siege – PC
- 033 Black & White – PC
- 020 Project Gotham Racing – Xbox
- 007 Super Smash Bros Melee – GCN
- 031 Medieval: Total War – PC
- 038 Operation Flashpoint – PC
- 041 Tekken 4 – PS2
- 022 Splinter Cell – PC, PS2, Xbox
- 011 IGI 2: Covert Strike – PC
- 015 Age of Mythology – PC
- 017 Larry 7 – PC
- 023 Final Fantasy X – PS2
- 036 Unreal Tournament 2003 – PC
- 042 Twierdza – PC
- 039 The Thing – PC

Usługa dostępna we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Plus GSM, Era, Idea). Koszt wysłania jednego SMS'a wynosi 1.22 zł z VAT. Dane zwycięzców zostaną wykorzystane wyłącznie w celu wysyłki nagród i nie będą gromadzone lub przetwarzane w innych celach. Udział w konkursie oznacza zgodę na powyższe warunki.

Teraz możesz głosować na gry z listy TOP-13 przy pomocy SMS'ów! Aby oddać głos, wyślij na numer 7164 wiadomość o treści LP.CL.# (zamiast # podaj numer z czerwonego kółka). Możesz też przysyłać własne propozycje – wyślij wiadomość o treści LP.CL.nazwa_gry. Prosimy dokładnie wpisywać treść w wiadomości SMS – bez żadnych dodatkowych znaków, odstępów, adresu itp.

Wśród uczestników konkursu SMS rozlosujemy grę TOCA RACE DRIVER ufundowaną przez polskiego dystrybutora, firmę CD Projekt

CDPROJEKT







EXPANSION SET

Doczekałeś się kolejnego ogniwa w łańcuchu ewolucji RTS'ów. Mroźny tron czeka, by na nim zasiąść

Nie obawiaj się odmrożeń. Wśród spiekoty dnia i duszności nocy spodziewaj się raczej długich chwil błogiego chłodku w zacienionym zakątku własnego pokoju. A gdyby przypadkiem zrobiło się zimno, gra potrafi być równie gorąca, jak świeże bułeczki prosto z pieca ulubionej piekarni. Specjalnie dla ciebie otworzono w niej nowe stoisko z ciastkami w nieznanych ci smakach. Trudno im się oprzeć. Wiem, bo kilku spróbowałem i nie mogę doczekać się dokładki.



WARCRAFT III: FROZEN THRONE wprowadza wiele usprawnień do systemu gry oraz proponuje rozwiązania nie występujące w podstawce. Zapewne największym z nich jest stworzenie gry w grze. O czym mowa?

Słynący z niespotykanej dbałości o społeczność battlenetową Blizzard, udostępniając graczom w podstawce edytor scenariuszy, słusznie spodziewał się wielkiego odzewu. Na Sieci powstało multum różnych map oraz modów czerpiących nie tylko z klimatów fantasy, lecz także science-fiction. Kilka z nich zrobiło zawrotną karierę, a najlepsze zostały wyróżnione obecnością na płytce z FT.

Najwyraźniej twórcy gry postanowili dalej rozwinąć tę ideę. Jeżeli odkryłeś w sobie instynkt reżyserski i dysponujesz ciekawym scenariuszem, załączono kreator kampanii, pozwalający tworzyć również własne animowane przerywniki filmowe.

Kampanię tradycyjną otwiera mistrzowsko wykonana mroczna animacja, w której pojawia się Illidian Stormrage – jeszcze do niedawna więziony przez swych ziomków, a obecnie zbiegły

WC III: Frozen Throne
RTS

5+

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium II 400 MHz, 128 MB RAM
- **Gra na platformy:** PC
  ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Blizzard / CD Projekt**
- www.blizzard.com/war3x

cena 79.90

\+ Pandaren Brewmaster, nowe jednostki i przedmioty

– Nie ma się do czego przyczepić – tylko ci paladyni z MŁOTAMI...

Grafika 5 | Dźwięk 5 | Frajda 6

Bracia i siostry, bez względu na wyznanie, módlcie się o niski ruch na łączach, aby można było bez lagów grać na Battlenecie

Łowca Demonów. Chociaż pomagał w walce z Płonącym Legionem, nie odzyskał zaufania swego ludu oraz rodzonego brata Furiona. Nie mając nic do stracenia, szuka teraz tajemniczego artefaktu ukrytego wśród morskich głębin.

Tymczasem tropi go grupa pościgowa pod wodzą elfickiej Strażniczki, specjalistki w chwytaniu wyjętych spod prawa. Wcielając się w jej rolę, masz za zadanie odnaleźć i pojmać Illidiana, a także odkryć motywy jego postępowania. W drodze okazuje się, że Łowca zdążył już ostro nabroić, budząc z długiego letargu prastarą rasę istot morskich (Nagas), które zgodziły się pomóc mu w niebezpiecznej wyprawie. Pokrótce właśnie tak rozpoczyna się dalszy ciąg sagi rasy NE.

We FROZEN THRONE, obok kampanii tradycyjnej, masz do czynienia z orkową kampanią RPG'ową. Przede wszystkim położono w niej nacisk na opowiedzenie historii rozwoju Durotar – ziemi obiecanej Hordy, dowodzonej przez znanego już z REIGN OF CHAOS wodza Thralla. Wraz z grupą śmiałków (w tej roli wystąpi grupa nowych, stworzonych specjalnie na potrzeby FT bohaterów) staniesz do walki o bezpieczeństwo przyszłego imperium. Sam miałem okazję im towarzyszyć w wyprawie przez kilka godzin i nie czuję się ani trochę zawiedziony tym nietypowym RPG'owym dodatkiem. Wręcz przeciwnie, podobało mi się.

Jeśli innowacja Blizzarda zyska uznanie graczy, to niewykluczone, iż kolejne części przygód w świecie WARCRAFTA III będzie można już niebawem ściągać z Sieci. Tak przynajmniej wynika z zakończenia pierwszego epizodu dostępnego w wersji prasowej.



Graficznie i muzycznie WCIII: FT nie odbiega znacznie od podstawki, która pomimo upływu czasu nadal prezentuje się wyśmienicie. Od strony artystycznej dokonano tylko kosmetycznych zmian, skupiając się bardziej na tchnięciu świeżości w samą rozgrywkę. Z jednej strony można uznać, iż wprowadzone innowacje są rewolucyjne, zwłaszcza na poziomie taktyczno-strategicznym. Jednakże z drugiej strony brakuje znaczących różnic, jeśli chodzi o mechanikę gry. Można to chyba przypisać konsekwentnej polityce Blizzarda nastawionej na wprowadzanie radykalnych poprawek dopiero w następnych częściach serii.

We FT dodano szereg nowych bohaterów, po jednym dla każdej z ras plus pięciu herosów niezależnych. Moim ulubieńcem został od razu przesympatyczny Pandaren Brewmaster, zwany także Pijanym Mistrzem, systematycznie sączący trunki z przepastnego gąsiora. Gość strasznie kojarzy się z sienkiewiczowskim Zagłobą. Charakteryzuje go niesamowicie czaderska i nietypowa umiejętność ostateczna. Mianowicie, łyknąwszy kolejnego gula z podręcznej manierki (nigdy nie omieszka zapytać towarzyszy broni – „może jeeszczee jedną koleejeczkę?") zamienia się w trzy wojownicze pandy, reprezentujące żywioły ziemi, powietrza i ognia. Polewka przedniej klasy!

Masz też do dyspozycji kilkunastu wcześniej nieznanych pracowników fizyczno-umysłowych, których zadaniem jest łatanie słabych punktów w poszczególnych armiach. Przykładowo, NE zmuszone były do stosowania taktyki „uderz i uciekaj" (swoją drogą w ich przypadku bardzo skutecznej), ponieważ brakowało w elfickim arsenale silnej jednostki naziemnej, pozwalającej na prowadzenie wyrównanej walki, gdy ścierały się wielkie oddziały. Teraz, mając na podorędziu Górskiego Giganta, nie muszą się już obawiać podobnych starć.



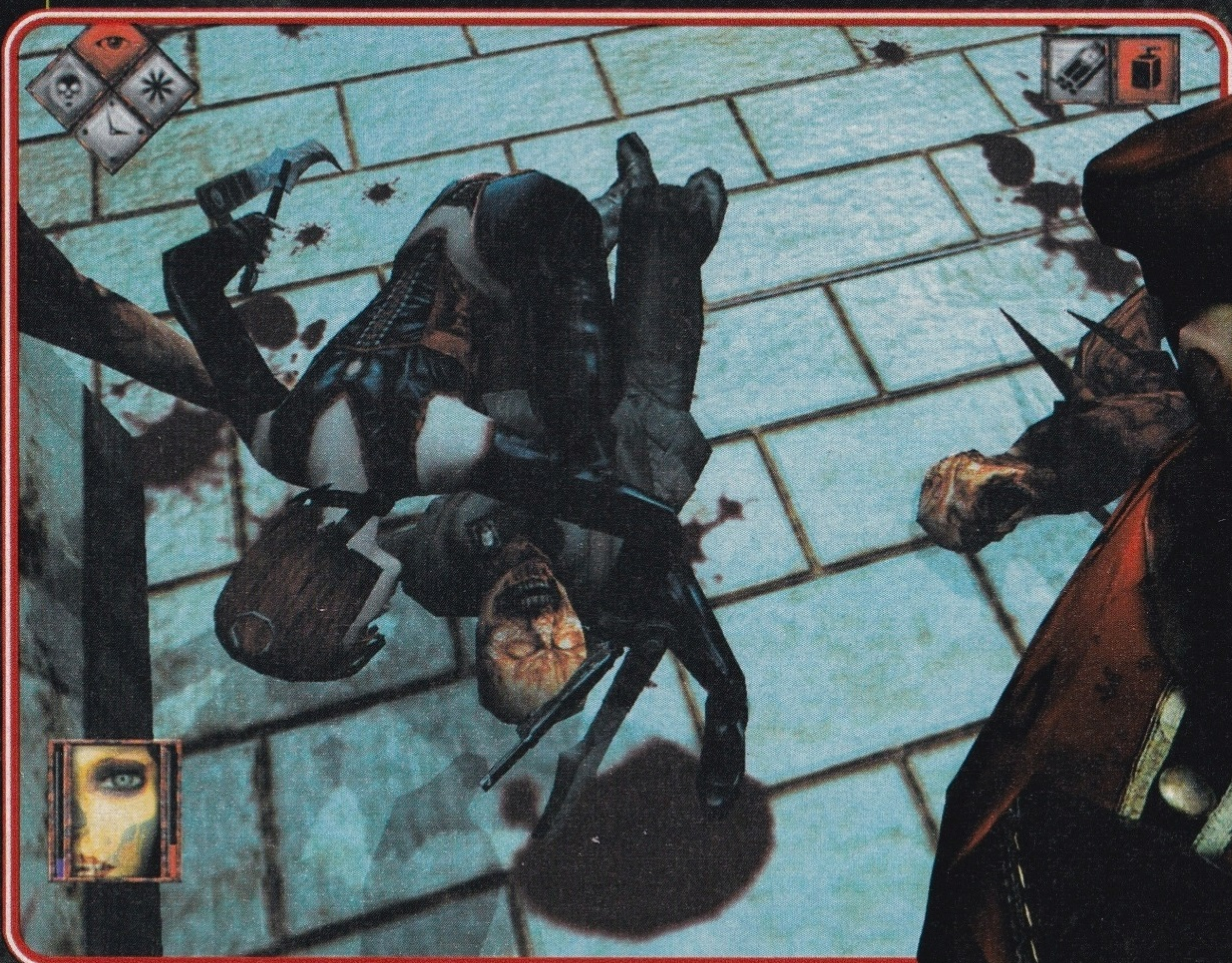


Kolejnym elementem ewolucji jest opcja budowania sklepów z gadżetami w miastach. Niewątpliwie zmiana ta diametralnie wpłynie na wykorzystywane przez graczy strategie. Zapomnij o ryzyku utraty bohatera wysyłanego w teren w celu zaopatrzenia się w potrzebne wywary czy zaklęcia.

Wprowadzonych zmian jest zbyt wiele, abym zdołał opisać je wszystkie w tak krótkiej recenzji. Pozwolę sobie jeszcze tylko dodać, iż wraca element walk morskich. Na pohybel szczurom lądowym!

Chociaż na razie grałem w WARCRAFT III: FROZEN THRONE zbyt mało żeby szarpnąć się np. na pisanie poradnika, mogę uczciwie powiedzieć, że Blizzard nie zawiódł swoich zwolenników.

■■■ Paweł „Cyberfish" Karaszewski





Wiesz już, jak smakuje krew?

BLOODRAYNE™

BloodRayne – powabna półkrwi wampirzyca spłynęła całkowicie niepostrzeżenie. W pewnym momencie po prostu się pojawiła, siejąc śmierć i zniszczenie na konsolach oraz komputerach osobistych. Nie ma sensu bawić się w grzeczne słowa. Gra, którą zamierzam opisać, jest chora. W pełnym tego słowa znaczeniu. To, co dzieje się na ekranie, może wprawić w osłupienie, a nawet wręcz przerazić. Krew leje się tutaj rwącymi rzekami, urżnięte kończyny wirują w powietrzu, a wirtualnym hitlerowcom zgotowany zostaje prawdziwy holocaust. A kiedy już zaspokoisz pierwsze pragnienie krwi, kiedy będziesz już brodzić po kostki w płynach ustrojowych i wyprutych flakach twoich wrogów, okaże się, że stoisz dopiero u progu przygody. To ten moment, kiedy rzeź przeradza się w horror.

Przyznam szczerze, że nie spodziewałem się, iż przytrafi się w najbliższym czasie gra, która mnie zaskoczy. A jednak. Zwłaszcza że opisywany niedawno POSTAL 2 okazał się czymś tak miałkim, że w zasadzie nie warto o nim pamiętać.

Owszem, przyznaję – uwielbiam brutalne produkcje, szczególnie te, gdzie wróg zjawia się tuzinami, a BLOODRAYNE do takich właśnie należy. Do tego produkcja Terminal Velocity wymaga od gracza sporo kombinowania, bo wrogowie stają się tutaj z czasem wyjątkowo wredni i przebiegli. O ile pierwsze godziny zabawy nie powinny stanowić jakiegoś szczególnego wyzwania, o tyle mniej więcej po drugim bossie sytuacja gwałtownie ulega zmianie. Ale o tym już ani słowa więcej, bo mógłbym tylko popsuć ci niespodziankę.

Jak już zapewne się domyśliłeś, BLOODRAYNE to gra zręcznościowa, dodajmy – takie rozwinięcie idei DEVIL MAY CRY. Z tą różnicą, że tutaj masz w roli głównej piękną kobietę, a nie jakiegoś zakutego w zbroję tłuka czy innego pajaca podążającego drogą zemsty. Jak zostało powiedziane, panna BloodRayne to półkrwi wampirzyca – dzięki temu to zgrabne dziewczę dysponuje nadludzką siłą, umiejętnością wykonywania bardzo wysokich skoków i powietrznych ewolucji, a także takimi zdolnościami, jak różne sposoby widzenia rzeczywistości czy znany już z MAX PAYNE bullet-time. To oczywiście nie wszystko. Jest BloodRage – stan, w którym bohaterka staje się szybsza i zwinniejsza, a jej ciosy zadają wrogom większe szkody, ale w tym celu niezbędne jest zapełnienie specjalnego miernika. Co jeszcze? BloodRayne posiada przymocowane do swych przedramion bliźniacze kosy, za pomocą których może ciąć, siec i rąbać swoich przeciwników. Może korzystać też z każdej giwery, na jaką się natknie. A jest w czym wybierać – zwłaszcza że akcja gry rozpoczyna się tuż przed rozpoczęciem drugiej wojny światowej, a BloodRayne walczy przede wszystkim z doborowymi jednostkami armii Trzeciej Rzeszy.

Wciąż nie zostało powiedziane, dlaczego uważam, że ta gra jest chora. A jest – potwierdzi to każdy, kto widział ją w akcji. Rozgrzany gracz jest w stanie uskutecznić tutaj taką masakrę, że z napotkanego kilkuosobowego patrolu pozostaje krwawy tatar, rozbryzgany w zasadzie w każdym możliwym miejscu w zasięgu wzroku. Jako szanujący się półwampir, BloodRayne czerpie energię z krwi – w tym celu rozrywa szyje przeciwników lub, gdy są daleko od niej, sprowadza ich do siebie za pomocą harpuna (jak Scorpion z MK: DEADLY AL-

BloodRayne **5-**

TPP

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 1 GHz, 128 MB RAM, 2 GB HDD
- **Gra na platformy:** PC, PS2, Xbox, GCN
- ☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Terminal Relity / Majesco**
- www.bloodrayne.com

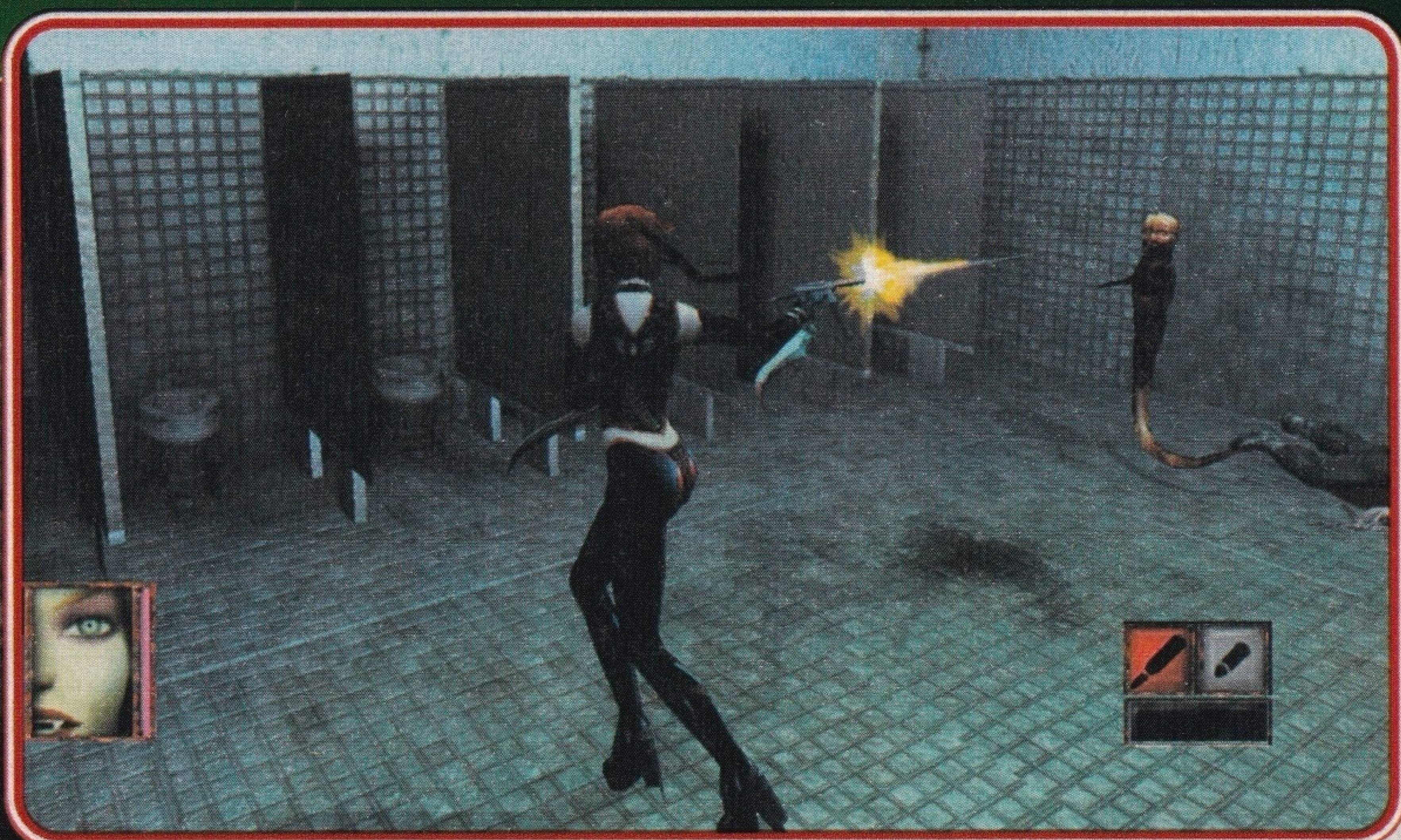
cena 99.99

\+ Klimat, rzeź, jeśli lubisz takie atrakcje, powinno przypaść ci do gustu

– Nazbyt uproszczone sterowanie, grafika nie jest najpiękniejsza

Grafika 4+ | Dźwięk 4 | Frajda 6

Coś dla grzesznych dziewczynek. **Wiadomo nie od dziś, że programy ociekające brutalnością bardzo się podobają**



LIANCE). Przy każdej takiej akcji z wrogów tryskają litry czerwonej posoki. Kosy bohaterki tną lekko mięso i kości, zaś bezlitośnie szczegółowa grafika pozwala na przyjrzenie się bezbłędnie wyrenderowanym, odrąbanym dłoniom, nogom czy ramionom. Ludzie z Terminal Reality potraktowali hitlerowców bardzo okrutnie – BloodRayne rozrywa ich dosłownie na strzępy, przebija na wylot, odrąbuje im głowy. Zapewniam też, że efekty użycia niektórych rodzajów broni palnej na długo pozostaną w twojej pamięci.

Już ludzie z Id Software zauważyli, że żywe trupy i naziści to najlepsze połączenie materiału do zabijania w grze akcji. Ale dopiero specjaliści z Terminal Reality wykorzystali ten pomysł jak należy. BloodRayne przemierza tajne laboratoria Himmlera, podziemne bunkry, opuszczone kościoły, stare rzeźnie i tym podobne sympatyczne miejscówki. Miejscówki pełne oczywiście cymbałów, których należy wykończyć. Początkowo są to głównie zombie, ale z czasem zaczynasz natykać się na coraz więcej żołnierzy Wermachtu, funkcjonariuszy Gestapo, zmodyfikowanych genetycznie oficerów Trzeciej Rzeszy i cały tłum innych, zabójczych przedstawicieli nazistowskiej organizacji GegenGeistGruppe. Dodajmy do tego, że w historii gry niemałe znacznie mają mistyczne eksperymenty nazistów, które w pewnym momencie kończą się doprawdy przerażającą w skutkach katastrofą.

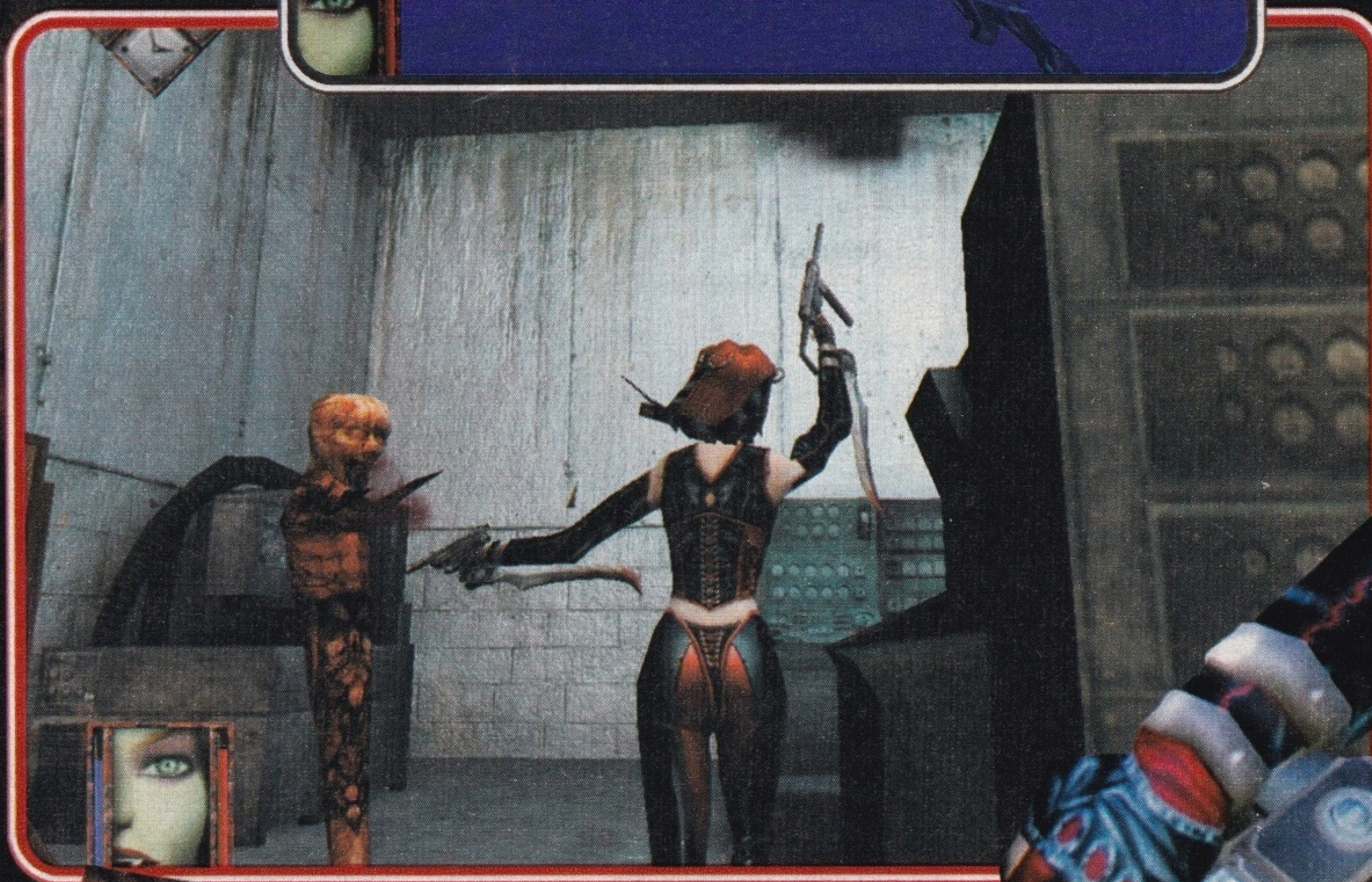
Powiem szczerze, że przez cały czas spędzony z grą czułem się jakoś tak dziwnie. Strasznie. Ciągnące się podziemne korytarze to jedno, ale świadomość, że za najbliższym rogiem na pewno czai się coś nieprzyjemnego, to już zupełnie inna kwestia. Nawet początek zabawy nie zapowiada tego, w co ta gra z czasem się przeradza. Ot, biegasz po jakichś cmentarzach, zabijasz zombie, potem wpadasz do nazistowskiej twierdzy. Jest skrajnie krwawo, czasem aż trudno uwierzyć w to, co przed oczami, ale zapewniam – to dopiero preludium. To, co dzieje się później, może co wrażliwszych doprowadzić do wymiotów.

Po BLOODRAYNE nie oczekuj fabuły godnej SILENT HILL. To nie ta liga. Tak naprawdę to scenariusz, dialogi i konstrukcja postaci stanowią zdecydowanie najsłabszą część tej gry. Nawet samej BloodRayne brakuje tego czegoś, co dane było osiągnąć Larze Croft – szczerze wątpię, aby ta bohaterka zyskała sobie miejsce w historii. Z drugiej strony, czego można było się spodziewać? Ważne, że grafika, chociaż nie stanowi jakiegoś super osiągnięcia, jest bardzo przyjemna, a sama gra działa bardzo sprawnie. W krzykach zabijanych Niemców (dlaczego mówią oni po angielsku?!) słychać przerażenie, karabiny łomoczą, a dźwięki, które wydają z siebie te przesuwające się nad ziemią upioro-zombienaziści, powodują, że włosy siwieją. BLOODRAYNE (choć skrajnie krwawa i brutalna) jest produkcją zrealizowaną w zasadzie na medal.

Pochwała takiej gry wzbudzi zapewne kontrowersje. Ale zauważ, że bez krwawych scen obyć się nie może – tak samo jak GTA3, SOLDIER OF FOTUNE 2 czy HUNTER: THE RECKONING. Wiesz już, czego po BLOODRAYNE możesz się spodziewać. W razie czego – uprzedzałem.

■■■ Maciej „Anzelmo" Ogiński







The Sims superstar

Niektóre gry są nieśmiertelne na przykład – THE SIMS



Dla większości gier rok obecności na rynku to cała wieczność. Niewiele osób dziś pamięta, jakie tytuły ukazały się ubiegłego lata. W całej historii gier komputerowych tylko kilka z nich zyskało miano ponadczasowych. Do grona gier-zjawisk, takich jak CYWILIZACJA, STARCRAFT czy chociażby DIABLO dołączyła seria THE SIMS. Bawi ona nas już od trzech lat, i pomimo to ciągle nie znać na niej nawet pierwszych zmarszczek.

A przecież na pierwszy rzut oka program nie oferuje nic interesującego. Oprawa graficzna i muzyczna jest przeciętna, akcja dość niewyraźna. Mimo to miliony graczy na całym świecie nie mogą wręcz bez THE SIMS żyć.

Na rynku pojawił się właśnie kolejny, szósty już dodatek pod tytułem THE SIMS: GWIAZDA. Po szalonych balangach, romantycznych randkach i niezapomnianych wakacjach trzeba się w końcu wziąć do pracy. Jednak nie będzie to zwykłe zajęcie. Od tej pory Simowie będą mogli robić karierę jako artyści. W tym celu do dyspozycji dostali całą dzielnicę showbiznesu, gdzie mogą spełniać się jako piosenkarze, modele czy aktorzy. Aby zamówić bezpłatny samochód, wystarczy zadzwonić do swojego agenta. Wraz z rozwojem kariery wysyłany po Sima pojazd będzie coraz bardziej reprezentacyjny.

Każdy Sim, który choć trochę wierzy w swój talent, może spróbować zostać gwiazdą. Na początku będzie mógł wykazać się w karaoke lub wystąpić na amatorskiej scenie. Wraz z pokonywaniem kolejnych stopni kariery dostanie do dyspozycji coraz więcej obiektów. Dokładny opis szczebli artystycznej kariery oraz dostępnych atrakcji znajduje się w poradniku w dalszej części CLICKA!.

Na przydomowym trawniku, oprócz codziennej gazety, pojawił się nowy magazyn „Głos Rozrywki". Dzięki niemu Simowie dowiedzą się, kto jest aktualnie na topie i zatrudnią swojego agenta. O korzyściach z posiadania własnego agenta można przekonać się szybko – dobry menadżer nawet mało znanemu Simowi jest w stanie załatwić kontrakt na lizaki w jego kształcie.

W każdym rozszerzeniu THE SIMS znajdziesz mnóstwo dodatkowych obiektów. Tym razem dołączono 150 nowych atrakcji, w większości związanych ze zdobywaniem sławy. Nie mogło więc zabraknąć studiów nagrań, scen karaoke czy statuetek Szekspira. Po ciężkiej pracy prawdziwa gwiazda zasługuje na luksusowy odpoczynek. Bar tlenowy, stół do masażu czy symulator nieważkości to tylko nieliczne przykłady nowych przyrządów do relaksu.

Bardzo istotną zmianą w dodatku jest pasek relacji międzyludzkich. Został on podzielony na relacje dzienne i długoterminowe. Dzięki temu rozwiązaniu zdobywanie nowych przyjaźni twojemu Simowi zabierze więcej czasu. Znajomości z innymi Simami będą miały bardzo ważny wpływ na przebieg kariery początkującego artysty. Jeśli jednak twojemu Simowi uda się zaprzyjaźnić ze sławami, będzie o wiele szybciej awansował. Jednak kiedy będzie już sławny, nie może zapomnieć o swoich fanach. Jeśli bowiem nie będzie o nich odpowiednio dbać, mogą dostać obsesji na jego punkcie.

Zawsze po ukazaniu się nowego rozszerzenia do THE SIMS zastawiam się, czy będzie to już ostatnie. THE SIMS pobiło chyba rekord świata, jeśli chodzi o liczbę dodatków do jednej gry i trudno wyobrazić sobie, co tu jeszcze można wymyślić. Może następnym razem Simy udadzą się w kosmos? Z drugiej jednak strony, już chyba najwyższy czas na THE SIMS 2, z ulepszoną grafiką, w pełni wykorzystującą nowe, potężne procesory i karty graficzne...

■■■ Artur „Kroko" Kowalski

The Sims: Gwiazda 5+

Symulator życia (wymaga podst. wersji)

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 450 MHz, 128 MB RAM, 1.12 GB HDD — cena 89.90
- **Gra na platformy:** PC
  ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Electronic Arts / Cenega**
- www.thesims.com

+ Nowe przygody, nowe zawody, nowe atrakcje

– Chyba już najwyższy czas poprawić trochę grafikę

Grafika 4 | Dźwięk 4 | Frajda 6

Fani serii THE SIMS będą zachwyceni. **Oto pojawił się chyba najlepszy w historii dodatek do tej gry**





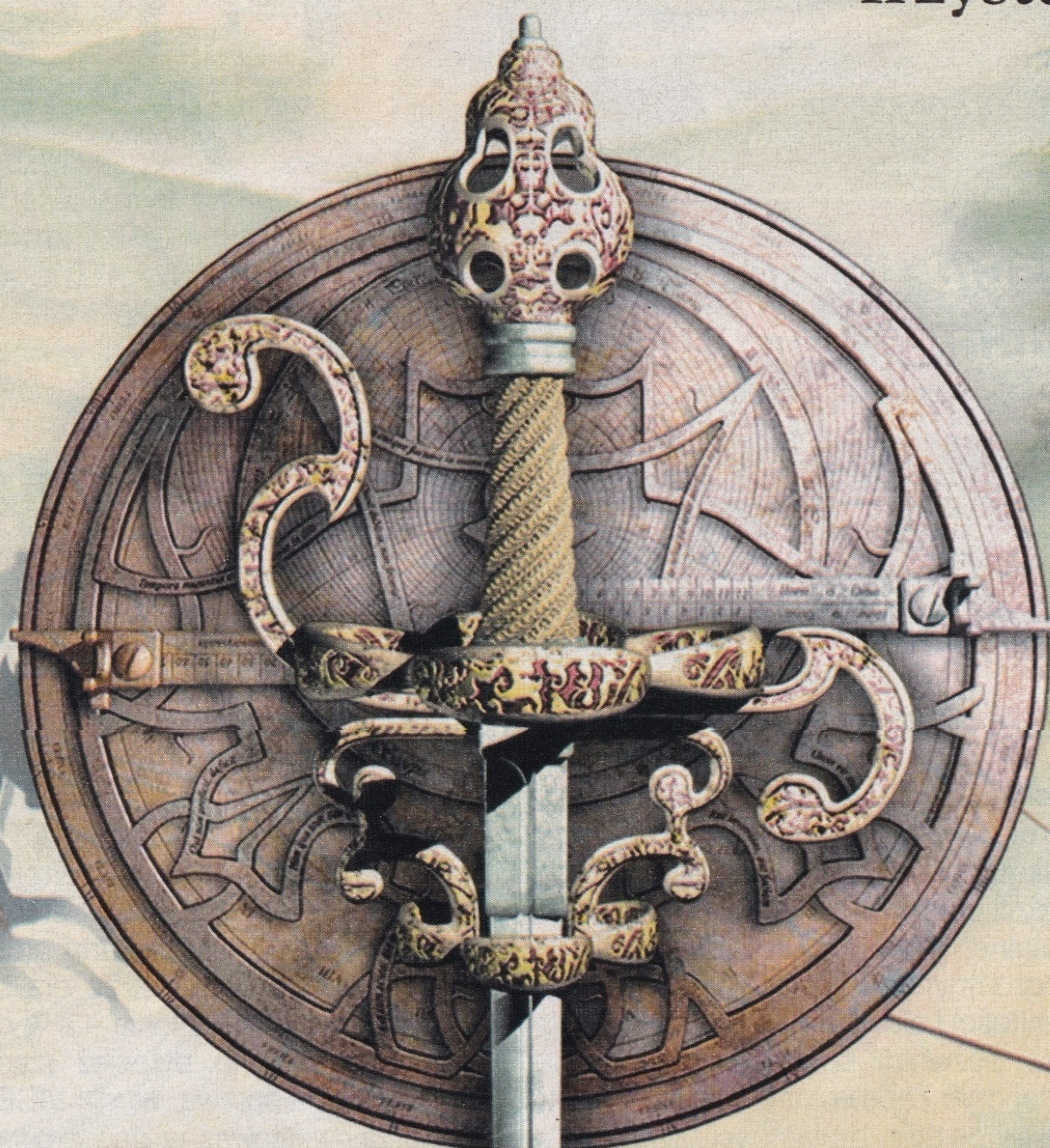
Kolejny wielki przebój twórców gry KOZACY!

NAJBARDZIEJ OCZEKIWANA STRATEGIA ROKU!

AMERICAN CONQUEST

--- Trzystuletnia batalia ---







„American Conquest podbije serce każdego gracza!"

Ocena 9/10







PRZEDSPRZEDAŻ • OFERTY SPECJALNE
www.sklep.cenega.pl

Wydawca gry w Polsce: Cenega Poland Sp. z o.o.
02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37
Tel. (22) 886 64 33 do 35, Faks (22) 868 52 60
Zapraszamy do odwiedzenia naszej witryny pod adresem: www.cenega.pl





grand theft auto vice city

Opowieści o mieście bezprawia ciąg dalszy. Miłośnicy lat 80. będą szczególnie zachwyceni



Kolejne edycje GRAND THEFT AUTO wywołują niezmiennie zamieszanie na rynku, sprzedając się w oszałamiających nakładach i doprowadzając szlachetnych obrońców moralności do rozpaczy. I tak już od kilku lat. Rockstar przeprowadzili nas od banalnej, lecz bardzo brutalnej gierki 2D, do superprodukcji o ogromnym budżecie, z udziałem znakomitości i sław showbiznesu. Czy możesz pozwolić sobie na przeoczenie takiej gry? Zapewniam, że nie – zwłaszcza że poziom brutalności został utrzymany. VICE CITY jest właśnie tym, na co tak długo czekałeś. Zachwyci cię swym ogromem, wielowątkowością i wprost rewelacyjnie skonstruowaną akcją, a jednocześnie nasyci twoje najbardziej chore pragnienia. Nawet jeżeli doskonale znasz GTA3 i ukończyłeś je po tysiąckroć, VICE CITY i tak rzuci cię na kolana. Nie mam co do tego najmniejszych wątpliwości.

Gwoli kronikarskiego obowiązku, to konwersja z PS2 – dodajmy, że konwersja bardzo udana. Chociaż edycja PC to niemal stuprocentowe przeniesienie z konsoli, znalazło się tutaj kilka nowości, jak choćby kosmetyczne poprawki grafiki, skrócony czas ładowania map czy choćby możliwość zamiany muzyki płynącej z radia na tę, którą masz zapisaną na dysku w formie mp3. Co więcej, jeżeli dysponujesz średniodobrym sprzętem z zacną kartą graficzną, możesz spodziewać się, że gra będzie działała sprawnie i płynnie – a w dzisiejszych czasach to przecież rzadkość. Zupełnie inna sprawa, że dla VICE CITY warto zainwestować w dodatkowe podzespoły i tranzystory blaszaka. Tak, jest aż tak dobra.

Akcja VICE CITY toczy się w latach osiemdziesiątych ubiegłego stulecia, w turystyczno-wypoczynkowym mieście na wybrzeżu – silnie stylizowanym na Malibu czy Kalifornię około 1985 roku. Pamiętasz serial „Miami Vice"? To właśnie ten świat. Jest gorąco i słonecznie, na ulicach odbywa się nieustający pokaz bikini, życie toczy się na plażowych leżakach i w nocnych klubach, gdzie typy spod ciemnej gwiazdy handlują dragami na skalę zgoła kosmiczną. Tytułowe Vice City – chociaż wydaje się bardziej kolorowe i spokojne aniżeli Liberty City– okazuje się siedliskiem bezprawia, w którym poczujesz się jak ryba w wodzie :). Oczywiście psiarnia będzie utrudniać ci życie, ale to tylko dodaje pikanterii całości. Możesz prowadzić tysiące pojazdów (w tym motorówki, samoloty, a nawet choppery!), siać ogólny zamęt z pomocą własnych pięści lub ogromnego arsenału broni, wykonywać najdziwniejsze kaskaderskie triki, możesz nawet kupić sobie dom, a przy tym wszystkim zagłębić się po uszy w opowieści godnej najlepszych filmów Scorsese czy De Palmy. Praktycznie w każdym momencie gry masz kilka misji do wyboru, zaś jej otwarta struktura sprawia, że możesz spędzać przy niej godziny – ba! dni! – po prostu zwiedzając miasto i siejąc zniszczenie. Chociaż VICE CITY pozbawiono trybu gry sieciowej, jest to program, który starcza na bardzo długo. Nigdy nie wiadomo, kiedy uda się wykonać jakąś szczególnie efektowną ewolucję na ścigaczu albo wywołać zamieszki, które na stałe wejdą do historii Vice City.

W przeciwieństwie do poprzednich części GTA, w VICE CITY położono ogromny nacisk na fabułę. Widać, zbyt wiele osób przeżywało swe socjopatyczne jazdy, wcielając się w anonimowego typa i dopuszczając się zbrodni przeciwko ludzkości. I bardzo dobrze, że tak się stało – bohater GTA3 nie odezwał się przez całą grę, co prowadziło do wymyślnych teorii: „Czy on ma zaszyte usta?" lub „Eee, stary, a kiedy oni mu obcięli język?". Bohater gry (kreowany głosem przez Raya Liottę) – Tommy Vercetti – to postać, którą zapa-



GTA: Vice City — **5**

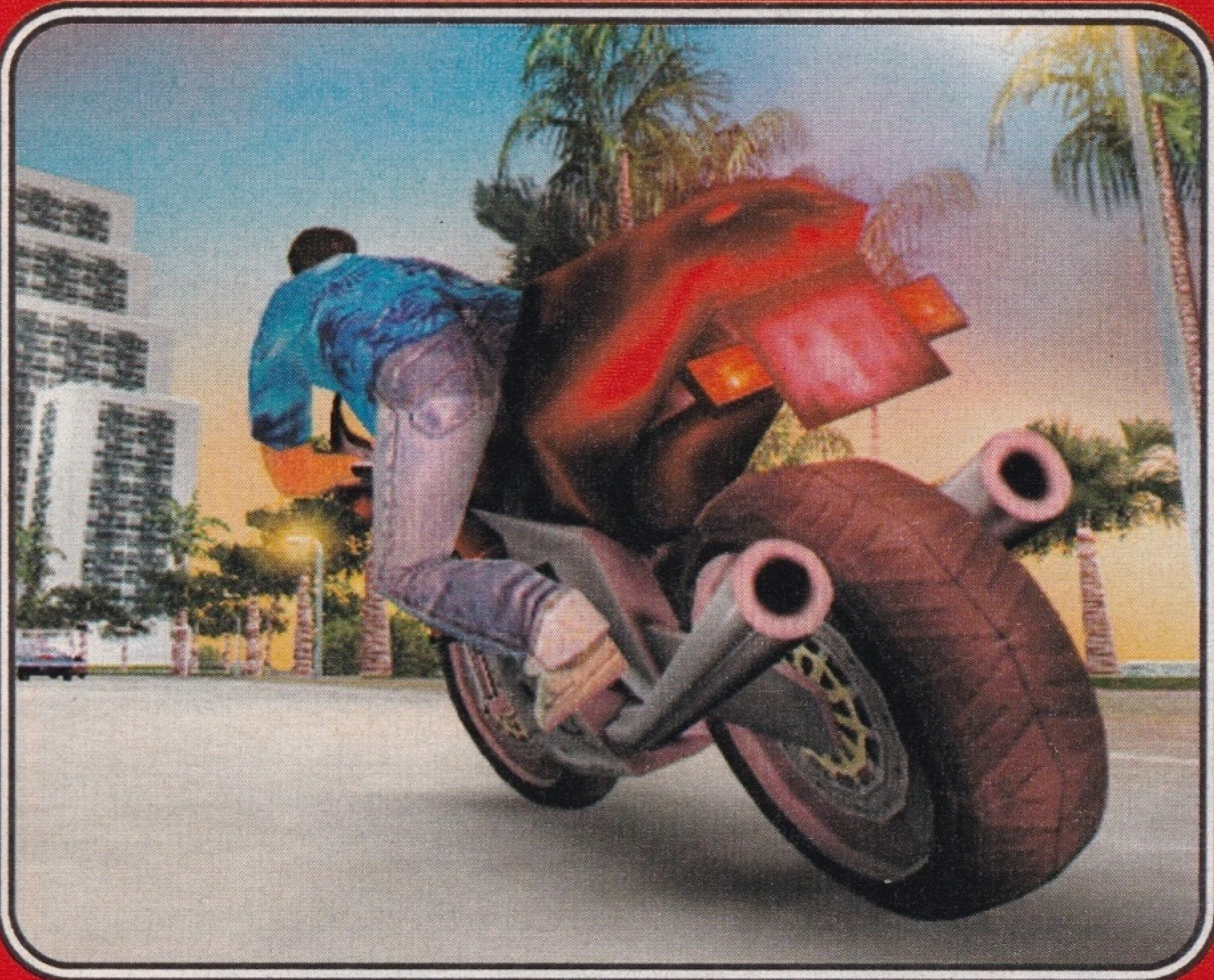
Arcade

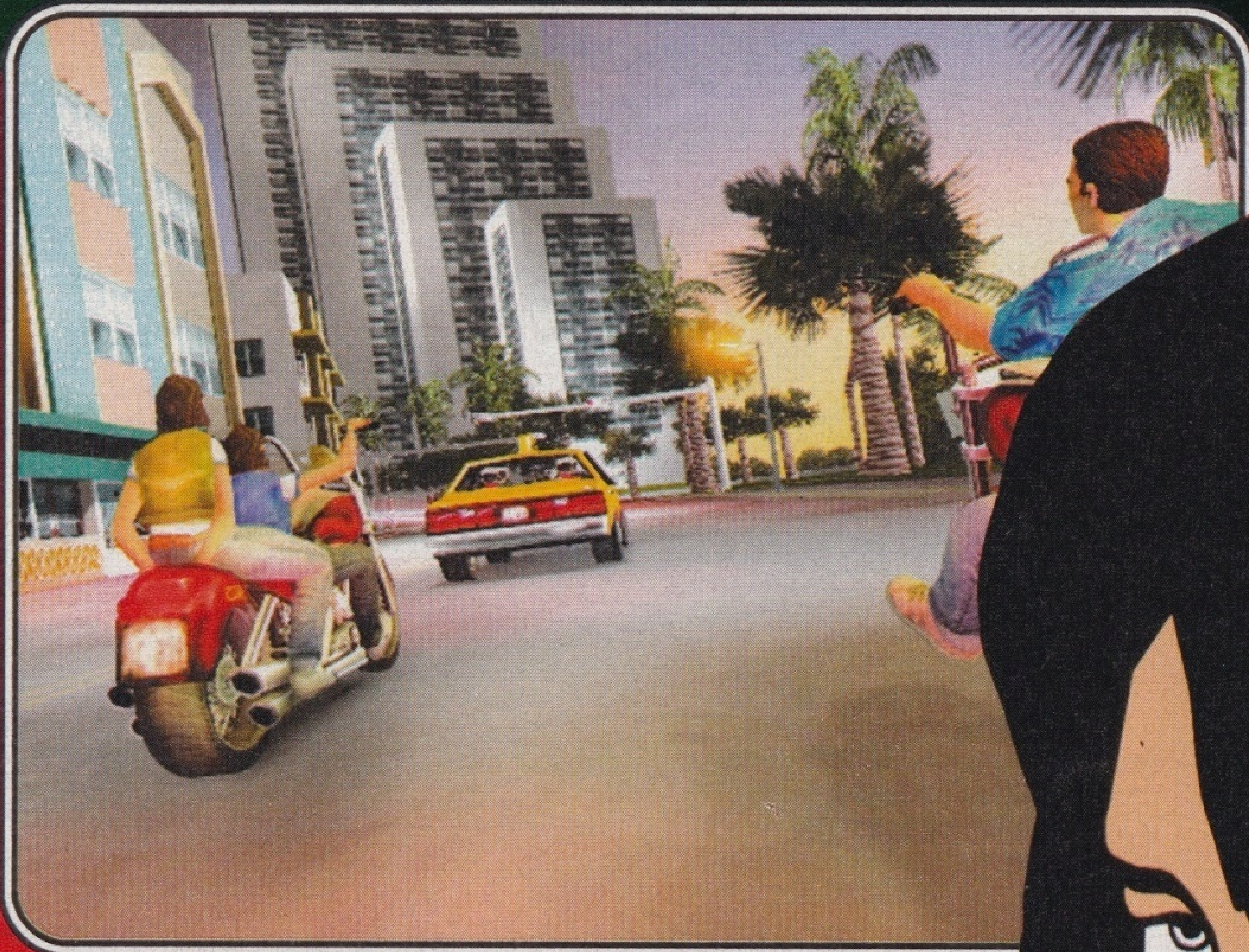
- **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 800 MHz, 128 MB RAM, 1 GB HDD
- cena 40 euro
- **Gra na platformy:** PC, PS2
- ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Rockstar / Play-it**
- www.rockstargames.com/vicecity

+	–
Wielkie miasto, świetna ścieżka dźwiękowa, wiele godzin zabawy	Skrajnie brutalna forma zabawy, grafika nie jest najwyższych lotów

Grafika 4+ | Dźwięk 5 | Frajda 5+

Zdecydowanie najlepsza odsłona serii GRAND THEFT AUTO. Jest w niej wszystko to, czego brakowało w „trójce"







miętasz na długo. Kiedy go poznajesz, Tommy właśnie wychodzi z więzienia – dodajmy, że po długoletniej odsiadce. Chce wrócić do interesu, lecz podczas pierwszego zlecenia coś idzie bardzo nie tak i Vercetti musi zgłębić przestępczy półświatek Vice City, aby dowiedzieć się, kto i dlaczego chce mu zaszkodzić. Musi też odzyskać warte mnóstwo pieniędzy narkotyki. Jak zapewne łatwo się domyśleć, historia tego rodzaju pełna jest czarnego humoru i strasznie brutalnych scen. I jakby na sprawę nie spojrzeć – do celu dojdziesz po trupach. Ale obejrzysz też mnóstwo rewelacyjnie wyreżyserowanych przerywników filmowych, które ogląda się jak najlepsze produkcje sensacyjne.

VICE CITY jest jak GTA3, tyle że znacznie lepsze. Poza porywaniem samochodów, możesz dosiadać motorów, skuterów i efektownych chopperów. Obecne w grze motocykle rozwijają doprawdy absurdalne prędkości, co w połączeniu z obfitością ramp i tym podobnych pozwala ci robić triki, na których wspomnienie długo jeszcze będziesz się pocił. O zawrót głowy przyprawia bogactwo środków eksterminacji – wymienić wszystkie „sprzęty" byłoby doprawdy trudno, toteż niech starczy powiedzieć, że m. in. możesz zabijać kilkoma różnymi karabinami, strzelbami i pistoletami, miotaczami ognia, różnymi granatami, ale także kastetem, młotkiem, kijem golfowym, a nawet... doskonałą piłą mechaniczną. Słabo? Znacznie większe aniżeli w GTA3 są teraz budynki – niektóre mają nawet po kilka pięter i oferują bardzo fajne skróty, szczególnie przydatne podczas pościgów. Tommy Vercetti często też zmienia ciuchy – w zależności od potrzeby chwili, nosi hawajską koszulę lub garnitur, strój roboczy lub luźny i sportowy.

Graficznie VICE CITY nie znajduje się być może w ścisłej czołówce, ale nie sposób odmówić mu uroku. Klimat tropikalnego lata jest wszechobecny, miasto zaprojektowano bardzo efektownie, zaś rewelacyjna animacja postaci pozwala czasem uwierzyć, że to się dzieje naprawdę. Szczególnie fajnie przygotowano obecne w grze pojazdy – zwłaszcza oldsmobile, które po dziś dzień spotkać można na Kubie. O ile jednak warstwa wizualna może (i będzie, bo już przygotowują GTA: WORLD) być nieco lepsza, o tyle warstwa audio jest wprost nieprawdopodobnie dobra. Kiedy wsiadasz do samochodu lub na motor, możesz włączyć sobie radio – ten motyw to w końcu jakby znak rozpoznawczy serii! Nawet jeśli nigdy nie zamierzasz zagrać w VICE CITY, wciąż możesz rozważyć jej kupno – to blisko ośmiogodzinna składanka muzyki z lat osiemdziesiątych. I znajdziesz na niej wszystkie reprezentatywne dla tego okresu gatunki, jak new-wave, elektro, metal, rap – kurczę, jest nawet stacja hiszpańska i kilka godzin gadek djów! Tak samo świetnie prezentują się inne elementy składowe warstwy audio – silniki samochodów ryczą przyjemnie, mijani na ulicach ludzie rozmawiają ze sobą, a odgłos rozrywania człowieka piłą łańcuchową jeszcze nigdy nie brzmiał tak dobrze. Aha, poświęć też chwilę i sprawdź w instrukcji, kto użyczył głosu postaciom. Możesz się zdziwić.

Maciej „Anzelmo" Ogiński

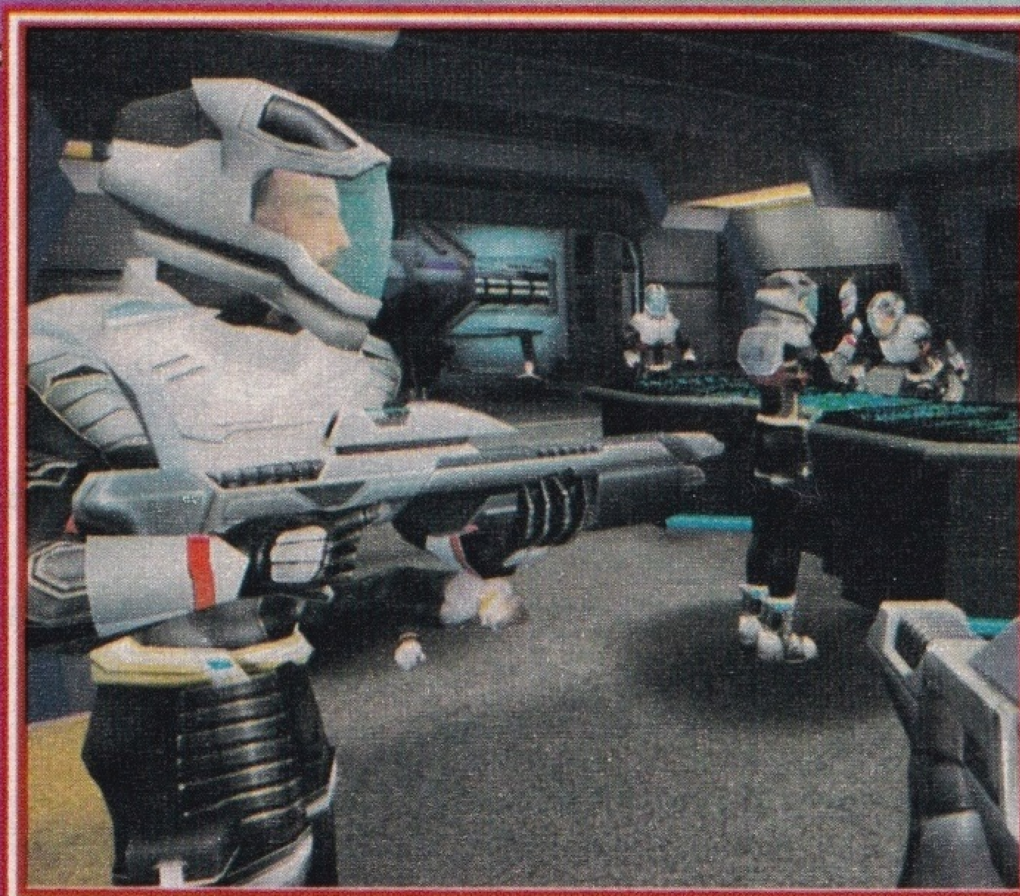




„Dawno temu, w odległej galaktyce...“ Nie, stop! To nie ta bajka!

STAR TREK ELITE FORCE II





ST: Elite Force II
FPP

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 600 MHz, 128 MB RAM, 1.5 GB HDD
- cena 169.00
- **Gra na platformy:** PC
- ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Ritual / LEM**
- www.st-ef2.com

\+ Trzymająca w napięciu akcja, spójność, trekowy klimat

– Nieco przestarzały silnik graficzny, rzadkie momenty nudy

Grafika 4+ | Dźwięk 4+ | Frajda 5

Naprawdę dobry doomowiec, który zadowoli zarówno fanów kosmicznej sagi, jak i zwykłych graczy

5

Uniwersum Star Treka wywołuje u mnie mieszane uczucia. Jak u każdego ignoranta. O ile hipotetycznie jestem w stanie zachwycić się rozmachem świata przedstawionego, tak fabuła lwiej części filmów i serii TV jest tak porywająca jak, nie przymierzając, „Moda na sukces“ w kosmosie. Bij mnie kijem w ciemię, a zdania nie zmienię. Rzekłem.

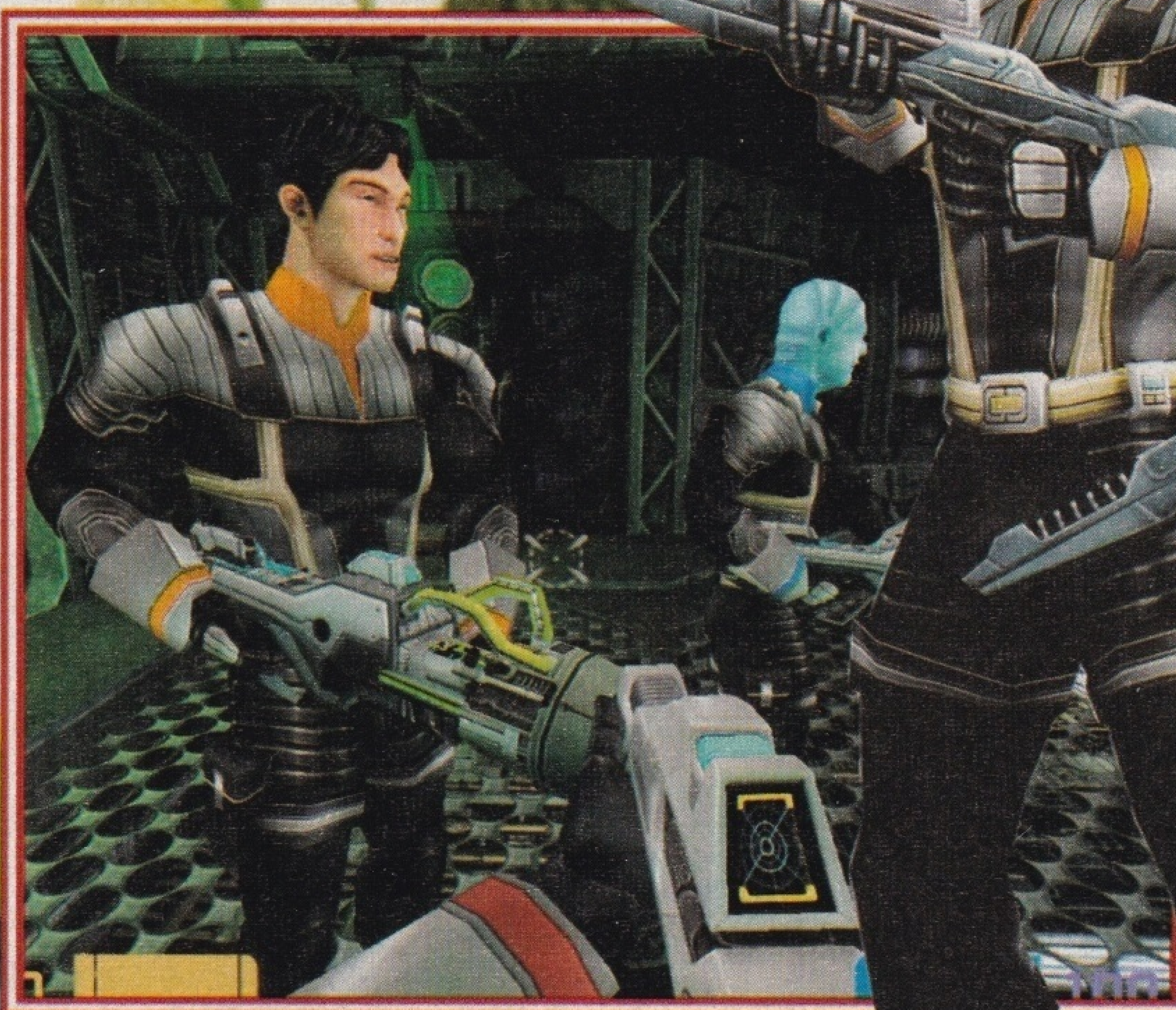
A teraz siedzę sobie z klawiaturą i jest mi głupio. Głupio, bo druga część ELITE FORCE okazała się grą bardzo przyzwoitą, na pewno nie gorszą od wydanej chyba ze 3 lata temu części pierwszej. I pół biedy, gdyby STAR TREK: ELITE FORCE II sprawdzała się jedynie jako przyjemna strzelanina. To by się jeszcze dało przełknąć. Ale, zgiń, przepadnij, również linia fabularna została poprowadzona całkiem zmyślnie, zmuszając mnie do porzucenia uprzedzeń i spojrzenia na wszechświat Star Treka nieco przychylniejszym okiem. A przynajmniej na tę jego część, w którą wpasowuje się akcja gry.

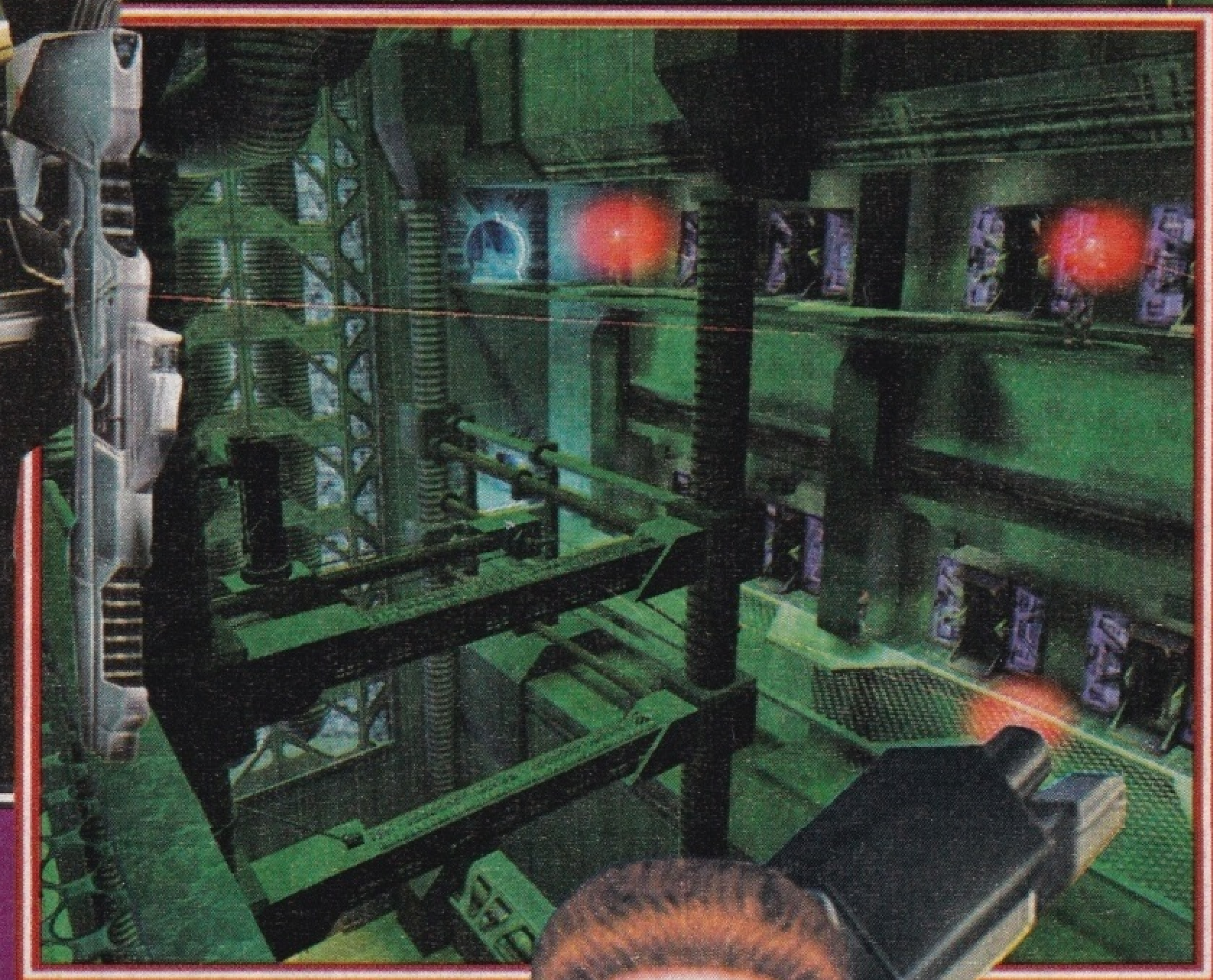
Podstawę fabuły stanowią, tak jak poprzednio, motywy z serialu „Voyager“. I rzeczywiście, są to jedynie motywy, gdyż przez większość czasu walczyć będziesz nie na rzeczonym statku, ale np. na okrętach Enterprise, Dallas itp. Początkowo trudno się w tym wszystkim połapać, szczególnie jeśli jesteś zielony w trekowych klimatach. Na szczęście fabuła dość szybko się krystalizuje i nie powiem, wciąga! Jako Alex Munro, przywódca elitarnego Hazard Team, zostajesz rzucony w wir walki przeciwko owadopodobnej obcej rasie, która opanowała statek Federacji i okolice. To co miało z początku wyglądać jak typowa dla Star Treka naparzanka z Borgiem, szybko idzie w stronę zgoła nietrekowych rozwiązań! Ja cieszę się z takiego stanu rzeczy, ucieszą się również podobni mi sceptycy. A fani? O dziwo, myślę, że nie podniosą krzyku. Gra nadal posiada wielbione przez fanów wątki, to wciąż Star Trek – nie ma co do tego







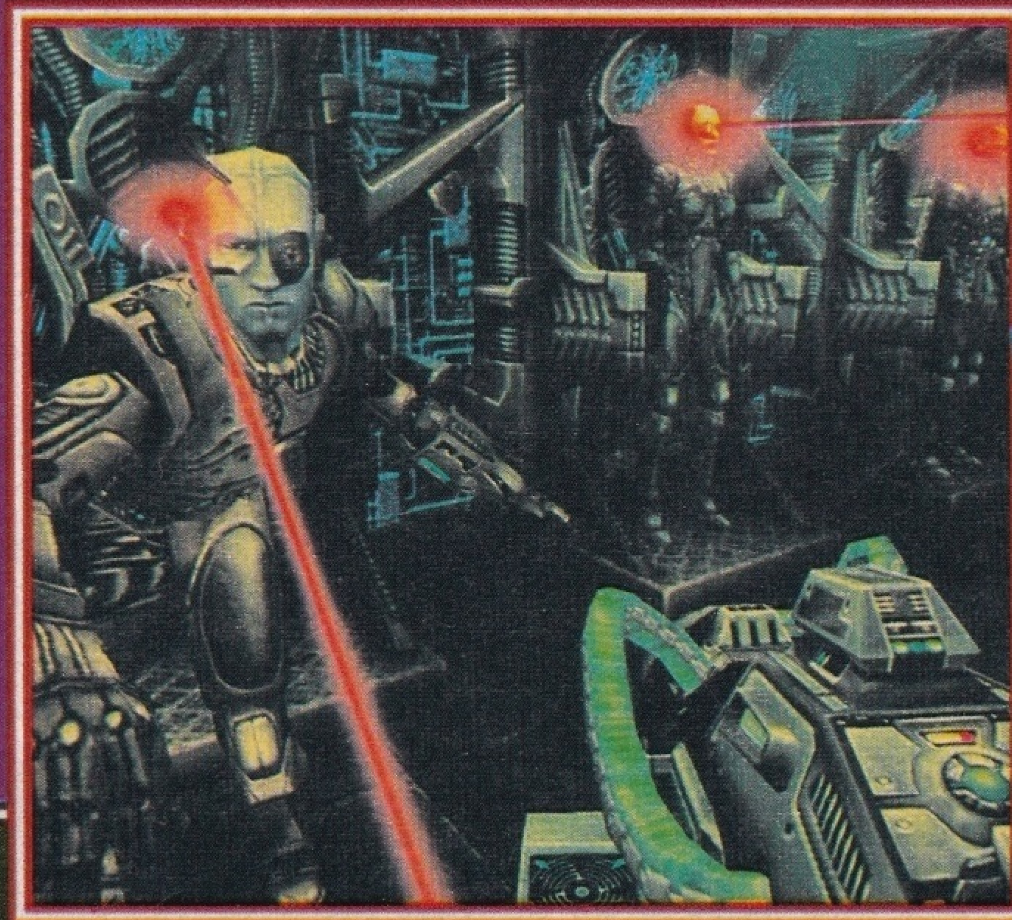


wątpliwości. A że atmosfera zagrożenia i walki z przerośniętymi robalami przywodzi na myśl gry i filmy z serii „Aliens", to źle? Mi taki koktajl smakował wybornie.

Z drugiej strony, troszkę szkoda, że inspiracja stworami Gigera jest aż tak widoczna. Nie mówię, że jest źle – bestie wyglądają słodko i potrafią przerazić, szkoda tylko że zabrakło oryginalności. No ale panowie z Ritual nie są pierwszymi, którzy czerpią z tej estetyki – niby na czym kolesie z Blizzarda wzorowali rasę Zergów (w szczególności Ultraliski)? Zresztą, jeśli bliżej się przyjrzeć, to sama rozgrywka nie wnosi nic nowego do gatunku – standardowy zestaw broni (naturalnie dobrany pod kątem preferencji trekkies), liniowe misje itd. Nawet twój zespół, z którym masz okazję walczyć ramię w ramię (coś modne to ostatnio) nie cieszy tak bardzo. Może dlatego, że pchają się pod lufę i czasami wykazują drobne zaburzenia w rozwoju.

Cieszy za to zróżnicowanie środowiska gry – wir walki miota graczem z miejsca na miejsce. Odwiedzisz więc wspomniane już okręty Federacji, jakieś ruiny, stacje kosmiczne itd. Naprawdę w porzo, zresztą rzuć okiem na screeny! Co ciekawe, tak jak poprzednia część, tak i ta napędzana jest silnikiem QUAKE III ARENA. I o dziwo – wcale nie wygląda źle! Ba, czasami jest nawet na czym oko zawiesić, choć grafika mistrzostwem świata już naturalnie nie jest. Są natomiast nowe, dokładniejsze tekstury, są bonusowe polygony wpakowane tak w otoczenie, jak i postacie, a wystrzały, eksplozje oraz reszta efektów specjalnych wygląda całkiem dobrze. No i nie będziesz musiał łożyć pelenów na podrasowanie kompa, by zagrać w solidnie wykonany produkt–- to też się liczy.

Trekkies naprawdę nie powinni kręcić nosami. Co krok można natknąć się na motywy znane ze srebrnego bądź szklanego ekranu. Broń, gadżety, rasy, postacie – fani nie mogą pozostać obojętni. Nie wspominając już o legendarnym Enterprise i nieśmiertelnym Kapitanie Picardzie (któremu również w grze głosu użycza Patrick Stewart). Co ważne, fani, którzy oczekują (słusznie zresztą) złożonej fabuły, również się nie zawiodą. Gra obfituje w scenki liczone na enginie gry, które pchają opowieść do przodu. Często też akcja zwalnia tempa, dając graczowi chwilę wytchnienia i czas na zwiedzanie pokładu statku, rozmowy z załogą itd. Nie ma zatem mowy o fabularnych brakach, zwroty akcji są intrygujące, znalazło się również miejsce na wątek romantyczny.



Ogólnie rzecz ujmując – postawiono na akcję, a całą resztę wyrugowano z pseudonaukowego bełkotu, którego ojcowie Star Treka nie mogli sobie niekiedy odmówić, a który na myśl przywodził raczej klasykę naukowego s-f „Pi i Sigma z Matplanety". Jest zatem ostro, z lekką nutką dekadencji – i to mi się podoba.

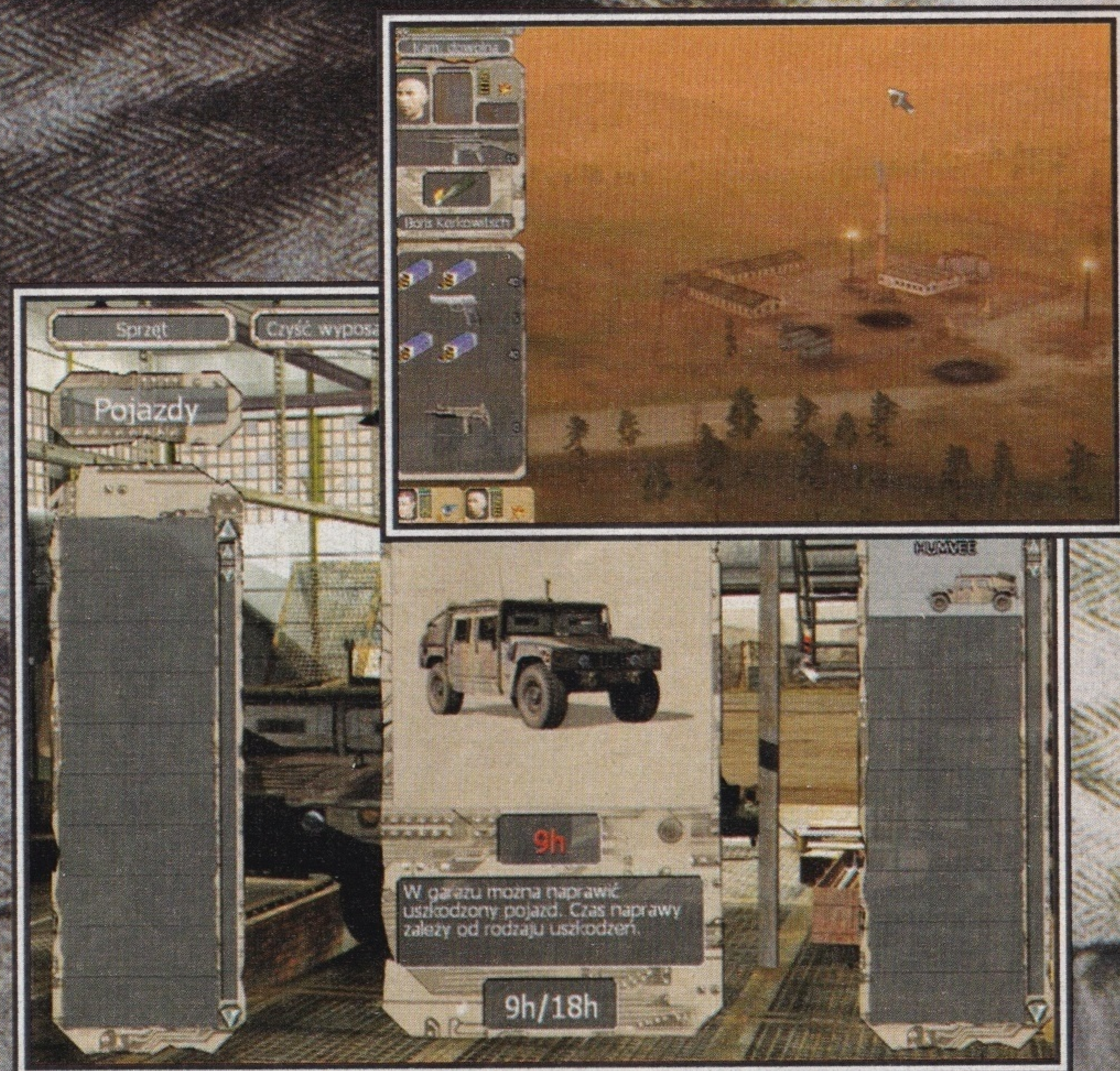
STAR TREK: ELITE FORCE II trzeba polecać. Nie tylko fanom, oni zresztą już dodali grę do listy zakupów. Zabawa spodoba się wszystkim graczom, którzy oprócz beztroskiego naparzania cenią ciekawą fabułę, nutkę tajemnicy i bogaty wszechświat. Tego z pewnością nie można grze odmówić. Paradoksalnie, odejście od fabularnych schematów Star Treka wyszło programowi na dobre. Szkoda tylko, że telewizyjny Star Trek nie zapewnia takiej dawki emocji.

■■■ Maciej „Fantazyoosh" Waszkiewicz





Prognostycy z wojskowych instytutów biologii stosowanej zapowiadają na przyszły rok nowe, nieznane dotychczas plagi



W roku 2004 w Tokio odnotowano pierwsze przypadki SGDS (Syndrom Spontanicznej Degeneracji Genetycznej). Jej ofiary w wyniku niekontrolowanego rozrostu tkanki po ok. 2 tygodniach przypominały gnijącą masę mięsa.

Początkowo problem zlekceważono, co spowodowało, że wirus zmutował i zabijał coraz szybciej. Przyszedł czas na inne metropolie. Gdy w końcu ogłoszono stan epidemii, było już za późno. Rozkładające się ciała okazały się katalizatorami śmierci.



Na najbardziej zakażonych obszarach doszło do starć między ludnością cywilną a pilnującym porządku wojskiem. Sytuacja wymknęła się spod kontroli i zapanował taki chaos, że rząd Francji w akcie desperacji podjął decyzję o ataku atomowym na Paryż. Jednak nawet tak drastyczne środki nie zatrzymały choroby. Kiedy liczba ofiar sięgnęła miliarda, nawet najbardziej wytrwałe elitarne formacje wojskowe zeszły do podziemnych bunkrów, by uchronić się przed czyhającą na powierzchni chorobą. Także ty znalazłeś się w jednym z nich.

10 lat po tych wydarzeniach grupa ludzi, z którymi ukryłeś się przed niebezpieczeństwem, woli zaryzykować życie niż dalej kisić się pod ziemią. Ty też postanawiasz zbadać, co dzieje się na powierzchni i wyruszasz w pole wraz z małym oddziałem zwiadowczym.

Scenariusz SOLDIERS OF ANARCHY wydaje się ciekawy, lecz skutecznie psują go liniowość rozgrywki oraz trywialne dialogi, momentami wręcz ośmieszające panujący klimat zagrożenia. Na domiar złego lokalizacja wykonana przez Cenegę również pozostawia wiele do życzenia – podkładane głosy brzmią sztucznie i mało przekonująco.

Interfejs jest w zasadzie całkowicie podporządkowany małemu szaremu szkodnikowi popularnie zwanemu myszką. Niestety, opanowanie go nie przychodzi łatwo. Będziesz potrzebował trochę czasu, by się przyzwyczaić. Najtrudniej oswoić się z trafianiem kursorem w biegnących przeciwników. Wkurza też efekt „pijaka" (dosyć często postacie lub pojazdy poruszają się szlaczkiem), który przedłuża i utrudnia dotarcie do celu, co, zwłaszcza w środku bitwy, jest warunkiem zwycięstwa. Również sztuczna inteligencja nie należy do mocnych stron gry. Pomagierzy gangów, przeciwko którym przyjdzie ci walczyć, posiadają mentalność japońskiego kamikadze. Sami pchają się prosto pod lufę karabinu.

Jeśli chodzi o broń, to wraz z rozwojem sytuacji będziesz dysponował coraz szerszą gamą zarówno ruchomych, jak i ręcznych zabawek. Transportery opancerzone, samobieżne zestawy przeciwlotnicze, artyleria, helikoptery, itd. Część ze zmienną konfiguracją uzbrojenia – naprawdę jest w czym wybierać.

Szczęśliwie także grafika z muzyką w znacznym stopniu poprawiają ocenę gry. Teren jest szczegółowo dopracowany, z profesjonalnie wymodelowanymi mapami, co razem z możliwością obracania kamery o 360 stopni daje bardzo przyjemny efekt.

Dźwięki są na tyle porządnie zrobione, że czasami już po samych odgłosach można stwierdzić, jakiego typu broni używa przeciwnik. Jednak łezka w oku (i membrana w uchu) kręcą się dopiero wtedy, kiedy dookoła rozlega się głośna kanonada z M60 zainstalowanego na twoim Humvee. Muzyka uchodzi za neutralną. Nie powala na kolana, lecz jednocześnie dobrze komponuje się z otoczeniem i toczącą się akcją.

Próbując grać w wersję wieloosobową przez GameSpy Arcade, nie znalazłem na serwerze dosłownie nikogo. Totalna pustka. Może tobie się poszczęści?

Twórcy gry niewątpliwie próbowali wzorować się na fantastycznym klasyku tego gatunku – FALLOUT TACTICS. Jeśli udało im się pod względem grafiki, dźwięku oraz oprawy gadżetowej, to niestety polegli w kwestiach lokalizacji, SI czy (częściowo) interfejsu. Mimo tych potknięć uważam SOA za grę wartą uwagi, ciekawą szczególnie dla fanów ministrategii postapokaliptycznych.

■■■ Paweł „Karaś" Karaszewski



Soldiers of Anarchy **4+**

Strategia

* **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 600 MHz, 128 MB RAM, 600 MB HDD — cena 79.90
* **Gra na platformy:** PC
  ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
* **Russobit-M / Cenega**
* www.soldiers-of-anarchy.com

+	–
Świetna grafika, realistyczny dźwięk, dużo fajnych broni	Słabe SI, nieprzekonująca lokalizacja, niedopracowany interfejs

Grafika 5- | Dźwięk 4+ | Frajda 4

Czy uważasz, że warto zabezpieczać się przed infekcjami? Jeśli masz coś do powiedzenia, nie wahaj się, dzwoń!

PLAY it

www.mig.pl

MIG pl
multimedia i gry

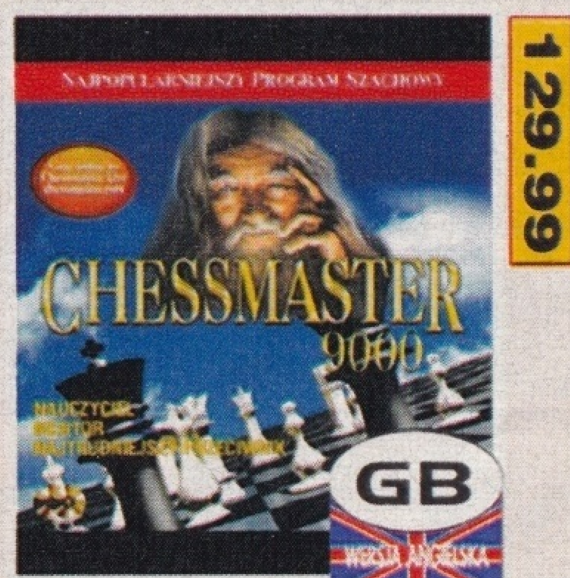
www.play-it.pl











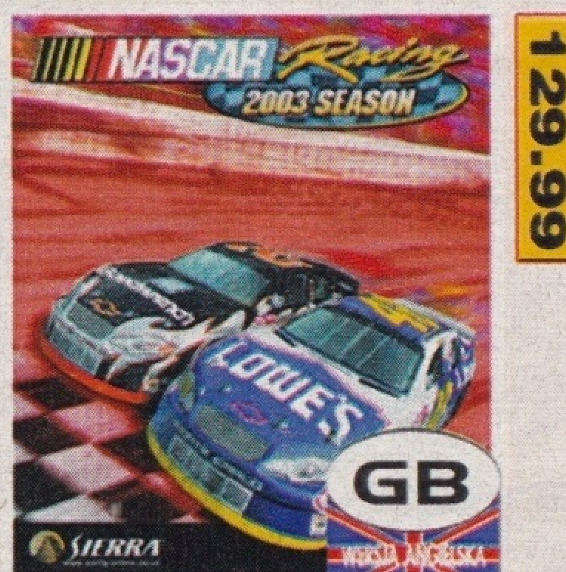




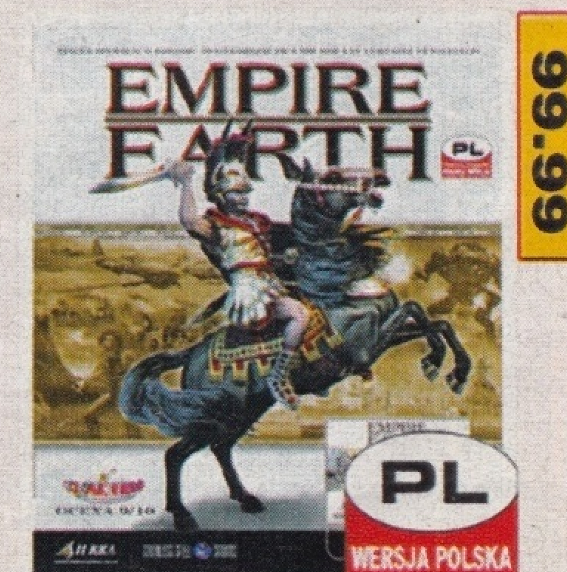














Zielony klocek dewastuje wsie i miasta. Gnoi żołnierzy, niszczy czołgi. Nazywają go Banner...

HULK

Historia sympatycznego naukowca, który pod wpływem stresu zamienia się we wściekłe, zielone monstrum, wyrasta z amerykańskich tradycji komiksowych. Hulk, podobnie jak Batman, Superman czy mutanci profesora Xaviera, trudni się laniem wrogów po mordach, skakaniem po kilkanaście metrów i rzucaniem ciężkimi przedmiotami. Nic dziwnego, że przynosi firmie Marvel krociowe zyski.

Całkiem niedawno na kasę z zielonego giganta połakomił się Universal Pictures, hollywoodzki potentat, który kosztem 150 milionów dolarów przygotował wystawny film akcji. Na inwestycji tej stracił, gdyż obraz nie wystartował aż tak dobrze, jak oczekiwano. Oczywiście już za kilka miesięcy celuloidowy „Hulk" zacznie przynosić zyski, ale do tego czasu producenci muszą bardzo rozsądnie dysponować licencjami i zarabiać, na czym tylko się da. Chociażby na grze komputerowej pod tym samym tytułem.

Fabuła programu toczy się po wydarzeniach opisanych w filmie i... rozpoczyna się tak samo, jak każda inna gra o superbohaterach. Z pewnością znasz już ten motyw – główny mąciciel dowiaduje się o śmiertelnym niebezpieczeństwie i jeszcze tej samej nocy rusza do akcji. Czeka go wyprawa przez poziomy najeżone wrogo nastawionymi osobnikami, w tym kilkunastoma złymi bossami. Losy Hulka toczą się podobnie. Zielony stwór przez 80% czasu gry leje napotkanych przeciwników (głównie różnej maści żołnierzy i strażników, ale także postacie znane z komiksu, takie jak The Leader, Flux, Ravage, Madman czy Half-Life). Przy okazji demoluje otoczenie. Potrafi podnieść samochód i cisnąć nim w atakujący oddział. Wie, jak odbić wystrzelony z czołgu pocisk, jak spowodować małe trzęsienie ziemi i do czego służy potężny zbiornik z paliwem (wiadomo – do powalenia wroga na ziemię). Od czasu do czasu zamienia się jednak w słabowitego naukowca. Wówczas skrada się wąskimi korytarzami. Rzadko kiedy zdobywa się na odwagę, by stanąć z przeciwnikiem twarzą w twarz.

Programistom z Radical Entertainment udało się opracować prosty i w miarę wygodny system sterowania. Mimo przyzwoitej liczby ciosów (około 45 sztuk, niektóre dają genialne rezultaty – wrogowie fruwają w powietrzu, jakby w ptaki się bawili), ich wyprowadzanie nie nastręcza większych trudności. Co więcej, niemalże każdy element otoczenia daje się zniszczyć. Hulk rozwala filary podtrzymujące stropy, demoluje samochody i czołgi, skacze po budynkach, kopie słupy i latarnie. Daje to graczowi cholerną satysfakcję i głupawą radość, jednym słowem sprawia, że ciężko się oderwać od komputera. A że przy okazji Zielony zwiedza bazy wojskowe i laboratoria, małe miasteczka i stacje benzynowe (trafia nawet do więzienia Alcatraz i tajnej kwatery Leadera), o nudzie nie może być mowy. Przynajmniej do czasu, gdy Hulk zmienia się w Bannera. W końcu cóż jest fascynującego w przepychaniu skrzyń z miejsca na miejsce i rozwiązywaniu prostych zagadek logicznych? W przypadku tej gry zupełnie nic!

Szata graficzna programu, jak na konwersję przystało, nie zachwyca bogactwem szczegółów czy jakością tekstur. Ma jednak komiksowy klimat i wygląda estetycznie. Na ścieżce dźwiękowej udziela się Eric Bana, aktor znany z filmu, sam program chodzi zaś dość szybko, choć wymaga akceleratora z obsługą T&L. Drobne błędy i charakterystyczne dla wielu konwersji wady (fabuła, grafika, zapis stanu gry, kamera) nie psują radości czerpanej z niszczenia.

■■■ Michał „Joel" Zacharzewski

Hulk

4

Zręcznościówka

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 700 MHz, 192 MB RAM, akcel. 3D

cena 99.00

- **Gra na platformy:** PC, Xbox, PS2, GCN
- ☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Radical / Play-It!**
- www.hulkgames.com

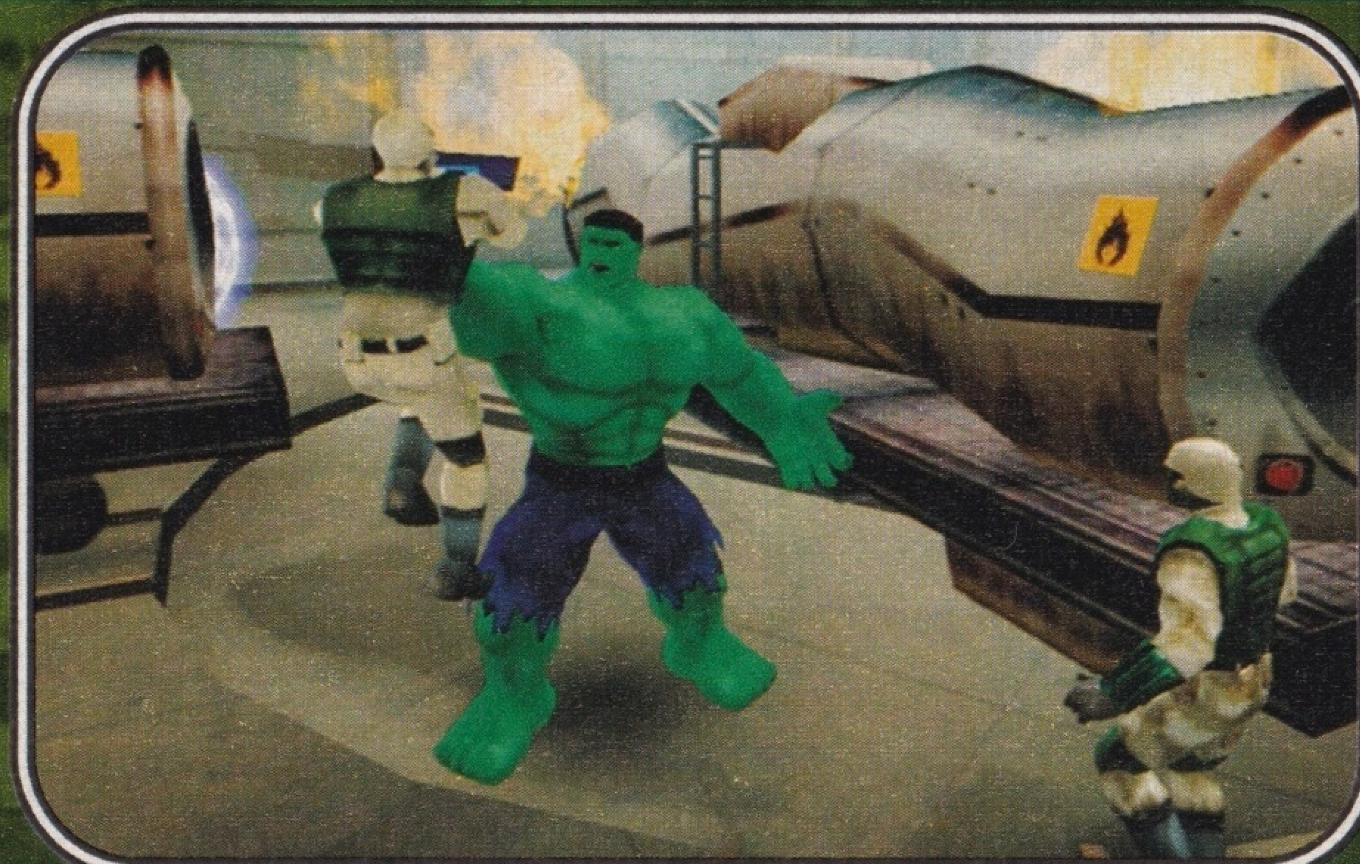
\+ Dobra grafika, niezły dźwięk, no i ci latający wrogowie

– Szarżująca nuuuda i szwankująca kamera (gdy grasz Bannerem)

Grafika 4 | Dźwięk 4 | Frajda 4

Wreszcie dobra adaptacja komiksu! **Nie jest to mistrzostwo świata, ale od komputera oderwać się trudno**





CHYBA NIE MYŚLAŁEŚ, ŻE WOJNA JUŻ SIĘ SKOŃCZYŁA...



SUDDEN STRIKE II

„Zabawa w wojnę, może być też relaksem."
wp.pl
Ocena: 9/10


Ponad 40 misji w 5 kampaniach i osobnych scenariuszach


Możliwość kontrolowania łodzi w czasie przekraczania rzek i jezior


Zaopatrzenie i uzupełnienia dostarczane koleją


Nowe opcje wydawania rozkazów zwiększają możliwości działań piechoty

SZUKAJ W SKLEPACH...

...najnowszych gier z serii Sudden Strike:

Sudden Strike 2 - kontynuacja kultowego RTS'a, absolutna nowość w super cenie!

Sudden Strike 2 Limitowana Edycja Kolekcjonerska - wspaniała okazja dla wszystkich graczy - wzbogacona o praktyczne pudełko DVD, plakat w klimacie gry, żołnierski kapelusz, płytę CD z dodatkowymi misjami oraz kompletny poradnik w formie elektronicznej!

Sudden Strike Złota Edycja - Sudden Strike, Sudden Strike Forever oraz Total War II - po raz pierwszy w historii, trzy doskonałe tytuły z serii Sudden Strike dostępne w jednym zestawie.











WWW.CENEGA.PL

Patronat Internetowy



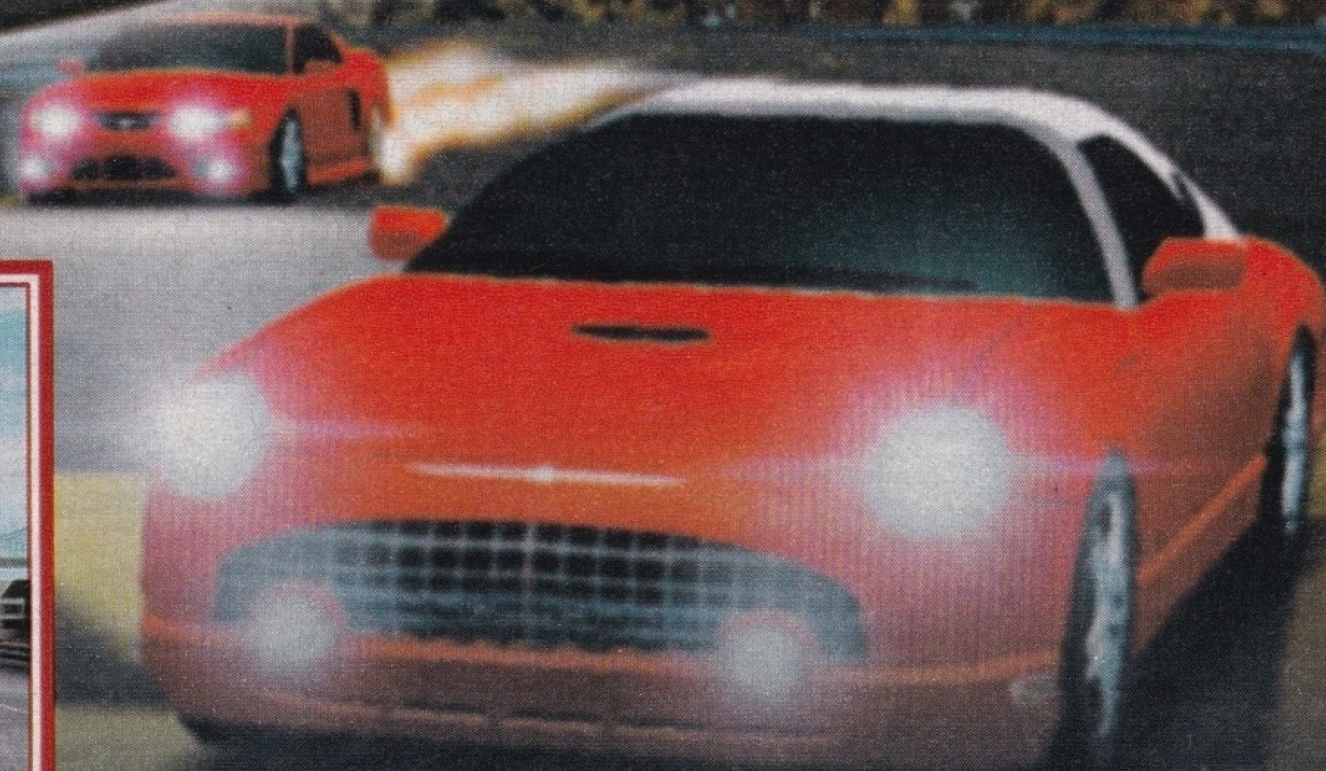
PRZEDSPRZEDAŻ • OFERTY SPECJALNE
www.sklep.cenega.pl





Brzydkie kaczątko wyścigów samochodowych, które NIE zamieni się w łabędzia







W dobie takich wyścigów jak RALLISPORT CHALLENGE czy COLIN MCRAE RALLY 3 przeciętność jest grzechem, za który kara się śmiercią. Autorzy DOWNTOWN RUN mieli szczęście. Nie przygotowali gamme fatale, gry fatalnej, która wygryza graczom oczy przez uszy już po pięciu minutach zabawy. Tym samym zasłużyli na wybór... Panowie, co wolicie: nabicie na pal, osadzenie na dnie kanału La Manche, zadeptanie przez dzikie kaczki czy też może wieczór w Operze Leśnej w Sopocie z Randallem jako ochroniarzem?

Wydawało się, że DOWNTOWN RUN będzie naprawdę fajną grą... Firma Ubi Soft wykupiła licencję na kilkanaście samochodów (m.in. Audi S3 i TT, Volkswagen New Beetle, Ford Mustang Cobra i ThunderBird, Peugeot 206 cc, 307 i 406 Coupe, Renault Clio V6, Saab 9.3 Kabriolet, Mitsubishi Lancer Evolution 6 i 7, wreszcie MG TF XPower 500, ZT XPower 500). Obiecała też ładną grafikę, ciekawą ścieżkę dźwiękową oraz dwadzieścia osiem tras wiodących przez takie miasta jak Londyn, Moskwa, Paryż, Rzym czy Lizbona. Obok klasycznego szybkiego wyścigu miały pojawić się mistrzostwa (w których zbiera się punkty prestiżu i odblokowuje samochody oraz trasy), ponadto takie tryby jak odliczanie, na czas, do ostatniego, zakłady, nagła śmierć (bez stłuczek), wreszcie pościg za bandytą.

Niestety, rzeczywistość okazała się okrutna. Samochody w DOWNTOWN RUN przypominają oryginały, tyle że... te wykonane z plastiku. Po prostu wyglądają przerażająco sterylnie, a to dlatego, że pozbawiono je wielu istotnych, tworzących klimat elementów, takich jak klameczki, wypukłe boczne zderzaki czy chociażby naklejki sponsorów. To jednak nie wszystko – otóż samochody na trasie zachowują się tak samo i, o zgrozo, są niezniszczalne! Nawet efektowne dachowanie poprzedzone kilkoma koziołkami kończy się powrotem na trasę bez jednego, choćby najmniejszego, zadrapania. Zero wpływu na jazdę, nawet migacze się nie tłuką! Na dodatek po kilku takich „wypadkach" na ekranie pojawia się napis, iż świetnie wyglądający samochód nie nadaje się do jazdy, co wzbudza po prostu pusty śmiech.

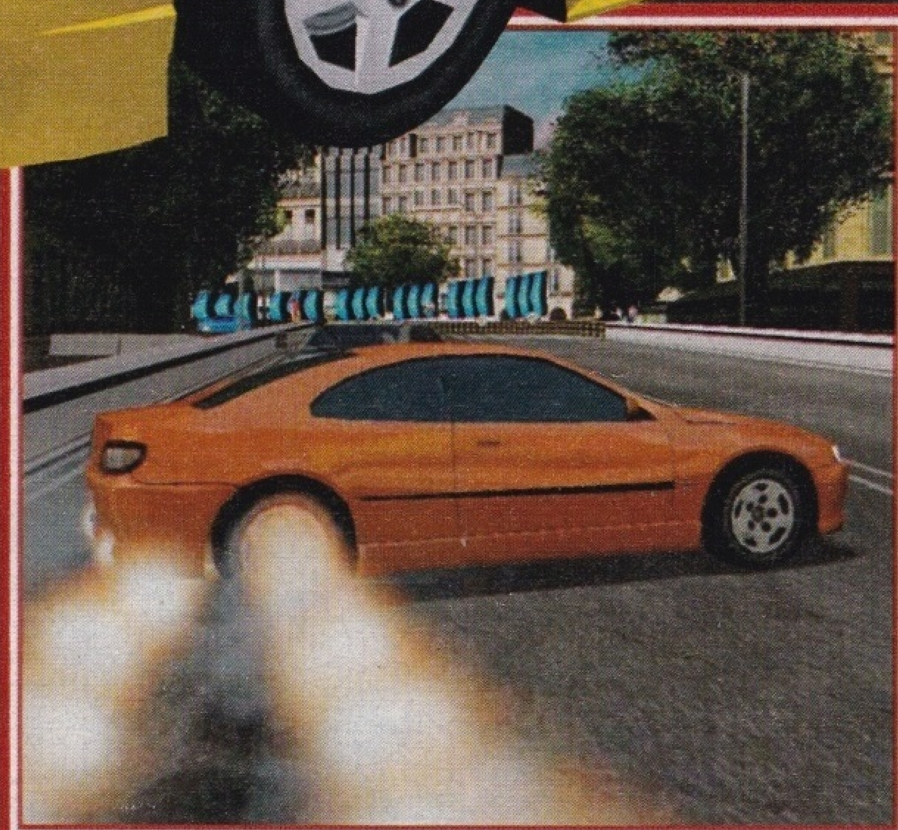
Z realizmem nie mają też nic wspólnego porozrzucane tu i ówdzie gadżety, takie jak dopalacze, kolczatki, gwoździe, boostery, naprawiacze czy usprawniacze szybkości. W przeciętnej zręcznościówce stanowią mocny punkt zabawy, tu niestety... nie przekonują. Może dlatego, że komputer oszukuje? Przeciwnikom nie sposób uciec na więcej niż kilkadziesiąt metrów (dostają wówczas takiego kopa, że biorą cię na wsteczny), za to jeśli się rozbijesz, grzecznie zwolnią, byś mógł ich dogonić.

Trasy? Też są. Zgodnie z obietnicą przygotowano ich dwadzieścia osiem, przy czym połowa to lustrzane odbicia. Miasta? A i owszem. Uważny gracz doszuka się Londynu, Paryża, Nowego Jorku czy Montrealu, jednak pozna je wyłącznie dzięki kilku słabo oddanym punktom charakterystycznym. Trasy są dość brzydkie, klockowate i niezbyt ciekawie zaprojektowane. W takim Rzymie ludzi na poboczach naliczyłem kilkoro, za to w blokach paliły się wszystkie światła. Czyżby „Idola" nadawali?



Do powyższej listy wad należy dołączyć problemy z detekcją kolizji, słabą ścieżkę dźwiękową i... Ech, co tu dużo mówić. Gra ma dużo błędów i uszczęśliwi jedynie zadeklarowanych miłośników komputerowych wyścigów.

▪▪▪ Michał „Joel" Zacharzewski





Downtown Run

3+

Wyścigi

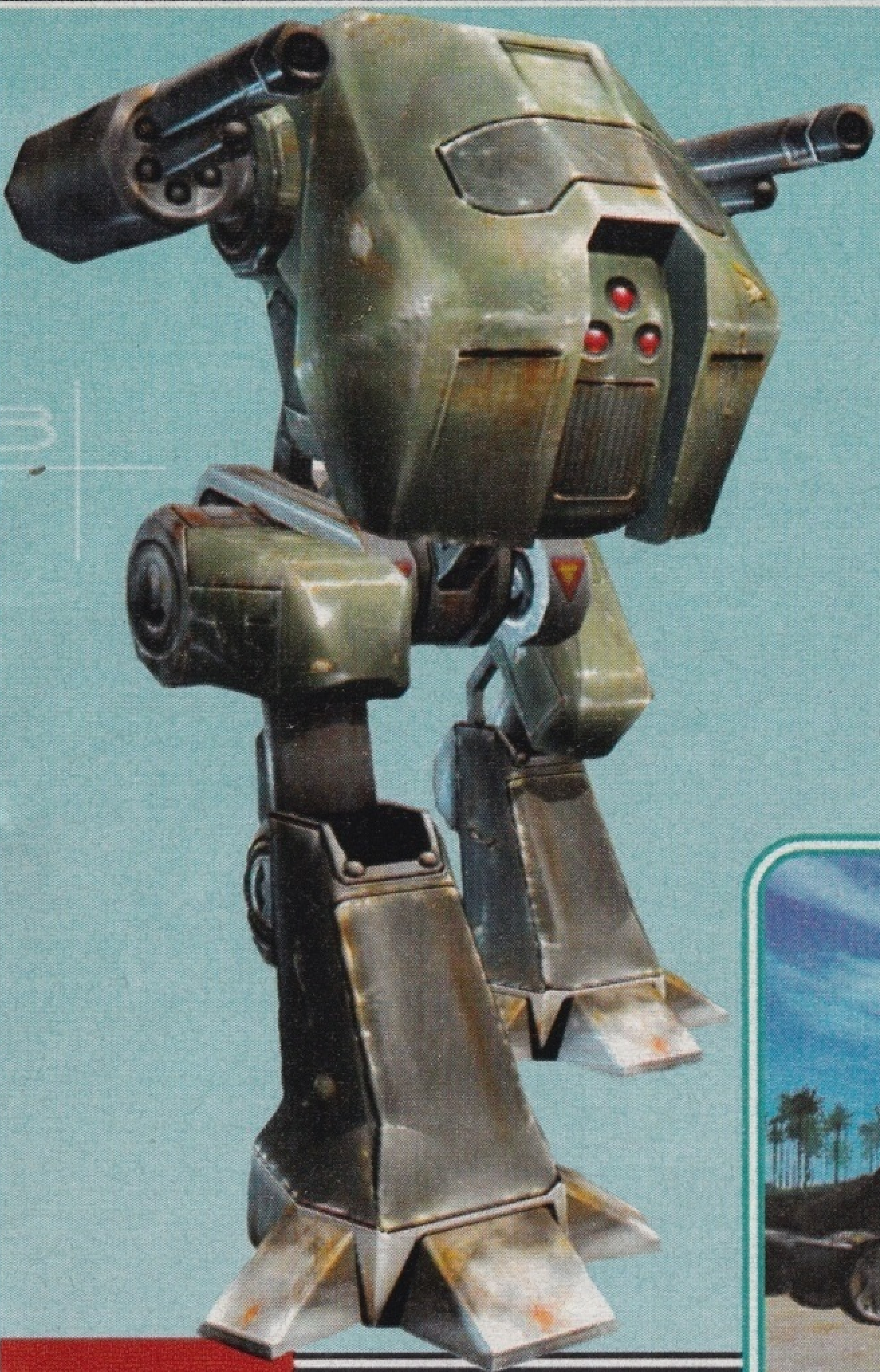
- **Wymagania sprzętowe:** Pentium II 500 MHz, 128 MB RAM,
- **Gra na platformy:** PC, PS2
  ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Ubi Soft / LEM**
- www.downtownrun.com

cena 49.90

+	–
Fajne samochody, ładne drzewka i chmurki. Sympatyczne kolorki	Niski realizm, brak zniszczeń, ogólna martwica mózgu

Grafika 3 | Dźwięk 3+ | Frajda 3+

Kolorowa konsolowa ścigałka. Do wielkości brakuje jej naprawdę WIELE... Ale jak ktoś lubi sobie pobrumbać...



Prawdziwym wyzwaniem nie jest bój z komputerem, ale walka z żywymi graczami!

CHROME





To dziwo, CHROME pojawił się w niektórych sklepach wcześniej niż zapowiadano. Tak więc możesz już skrzyknąć kumpli i przekonać się, czy zapowiadany hit stanie się tegorocznym przebojem.

Oczywiście wersja, która trafiła do sprzedaży, została w pełni spolszczona. Głosy aktorów pasują do odgrywanych przez nich postaci, chociaż momentami ich wypowiedzi nie są zbyt emocjonalne. CHROME składa się z dosyć dużej ilości tekstu i nie uniknięto w nim kilku mniej znaczących błędów. Zastanawiające jest jednak, dlaczego w ostatecznej wersji gry niektóre napisy zdecydowanie wychodzą z ramek bądź nie mieszczą się na ekranie. Wygląda to bardzo nieestetycznie...

CHROME oferuje kilka trybów rozgrywki wieloosobowej. Oczywiście podstawowymi są Deathmatch oraz Team Deathmatch. Kolejne to: Team Domination i Team Total Domination, polegające na zajmowaniu i utrzymywaniu baz zaznaczonych na mapie. Jest również znany i lubiany tryb CTF, czyli „dostań się do bazy wroga, zgarnij flagę i przynieś ją do swojej bazy". Ostatni tryb Assault jest chyba najbardziej interesujący, gdyż polega na wykonywaniu zadań, w których np. jedna ze stron musi zniszczyć wybrany cel, druga natomiast nie może do tego dopuścić. Jest więc w czym wybierać.

Niestety, poziomów przeznaczonych do gry wieloosobowej przygotowano po prostu za mało. 8 etapów, których wykonanie mogłoby być lepsze, zostało podzielonych na poszczególne tryby rozgrywki. Należy mieć nadzieję, że gra sieciowa przypadnie ludziom do gustu i niedługo zaczną pojawiać się w Sieci dodatkowe poziomy, które tworzyć można przy pomocy dołączonego edytora.

Jednocześnie w grze może brać udział do 32 graczy. I już w tym miejscu należy odradzić zabawę tylko w dwie osoby. W takim przypadku gra nie ma najmniejszego sensu – ciężko się znaleźć, nic się nie dzieje. Jednak wyobraź sobie walkę w szesnastoosobowej drużynie, możliwość stosowania różnych taktyk. Miodzio! Na atrakcyjność rozgrywki pozytywnie wpływa również fakt, że nadal jest możliwe korzystanie z różnych pojazdów. Co więcej, RMG Conquistador (pojazd terenowy) może być używany przez dwóch graczy jednocześnie – jeden za kierownicą, drugi przy karabinie. Trudno powiedzieć, jak duży wpływ na płynność gry ma ilość podłączonych do serwera graczy – obecnie, ponad tydzień po premierze, serwerów jest ciągle jak na lekarstwo.

Planując własną grę, masz do ustawienia cały wachlarz opcji. Jest to między innymi ilość graczy, limity odrodzeń, limit czasu, czy gracze mają być widoczni na mapie, bilans drużyn, przyjacielski ogień itd. Gra się całkiem sympatycznie. Zanim zaczniesz walkę, możesz wybrać sobie ekwipunek, czyli dostosować wszystko do swojego stylu gry. Apteczki i amunicję zdobywasz zabijając przeciwników – co z nich wypadnie, jest twoje, chyba że przyśniesz na chwilę i przedmioty zdążą zniknąć.

Niestety, kilka błędów dosyć skutecznie zmniejsza dynamikę zabawy. Bardzo niewygodnie wskakuje się na obiekty (skrzynie itp.) oraz chodzi po drabinie, z której bardzo łatwo spaść. Oprócz tego rozgrywkę uprzykrza kilka innych, drobnych niedociągnięć, które, miejmy nadzieję, poprawi najbliższa łatka.

Generalnie, tryb multiplayer w CHROME budzi dosyć mieszane uczucia. Z jednej strony zabawa w 32 osoby to na pewno olbrzymia frajda. Z drugiej jednak chyba brakuje tego czegoś, co nie pozwalałoby oderwać się od klawiatury.

■■■ Grzegorz „Murmur" Młodawski

Chrome

5

FPP

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium II 800 MHz, 256 MB RAM, 1.7 GB HDD
- **Gra na platformy:** PC
  ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Techland**
- http://chromethegame.com

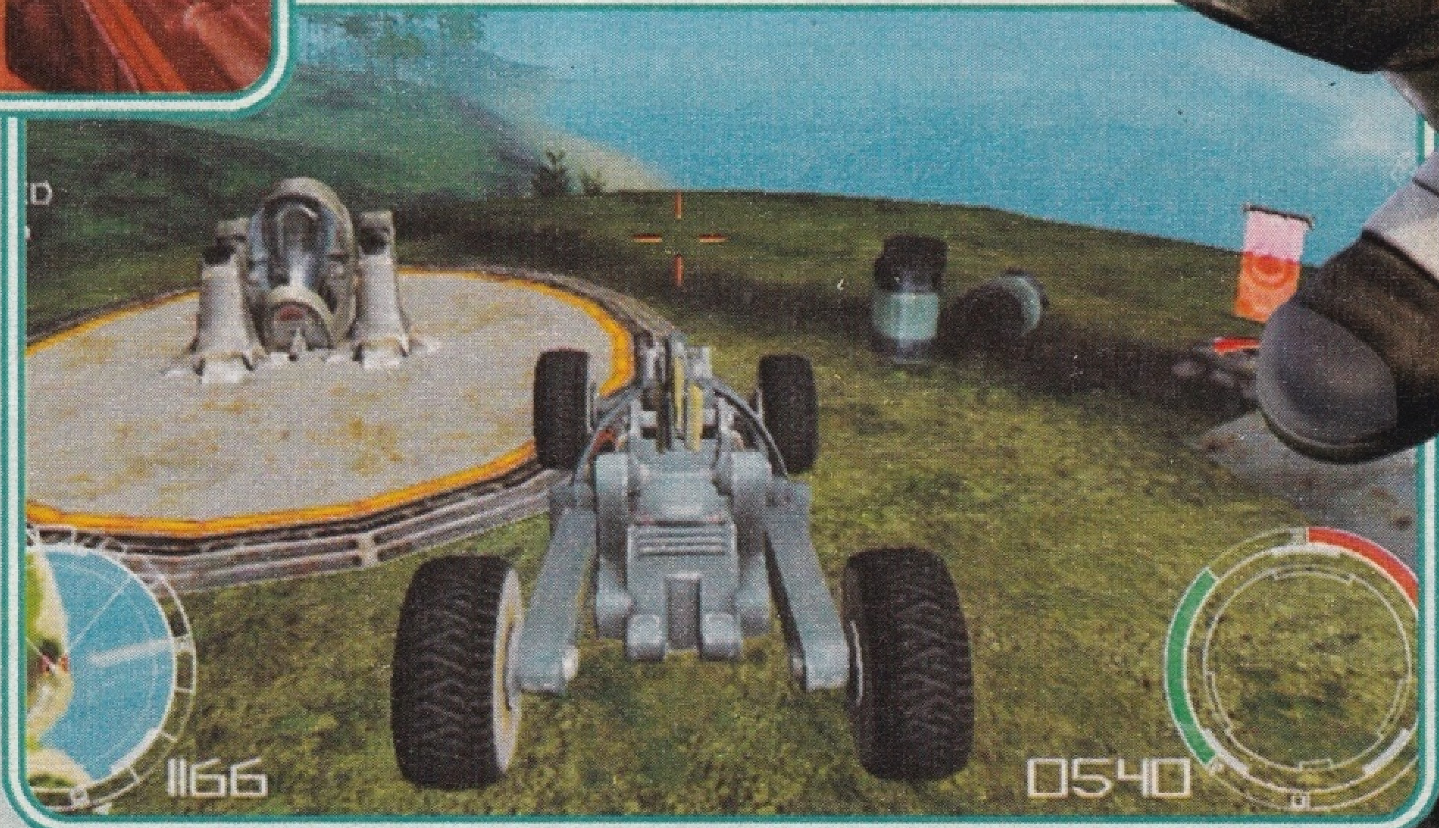
cena 99.00

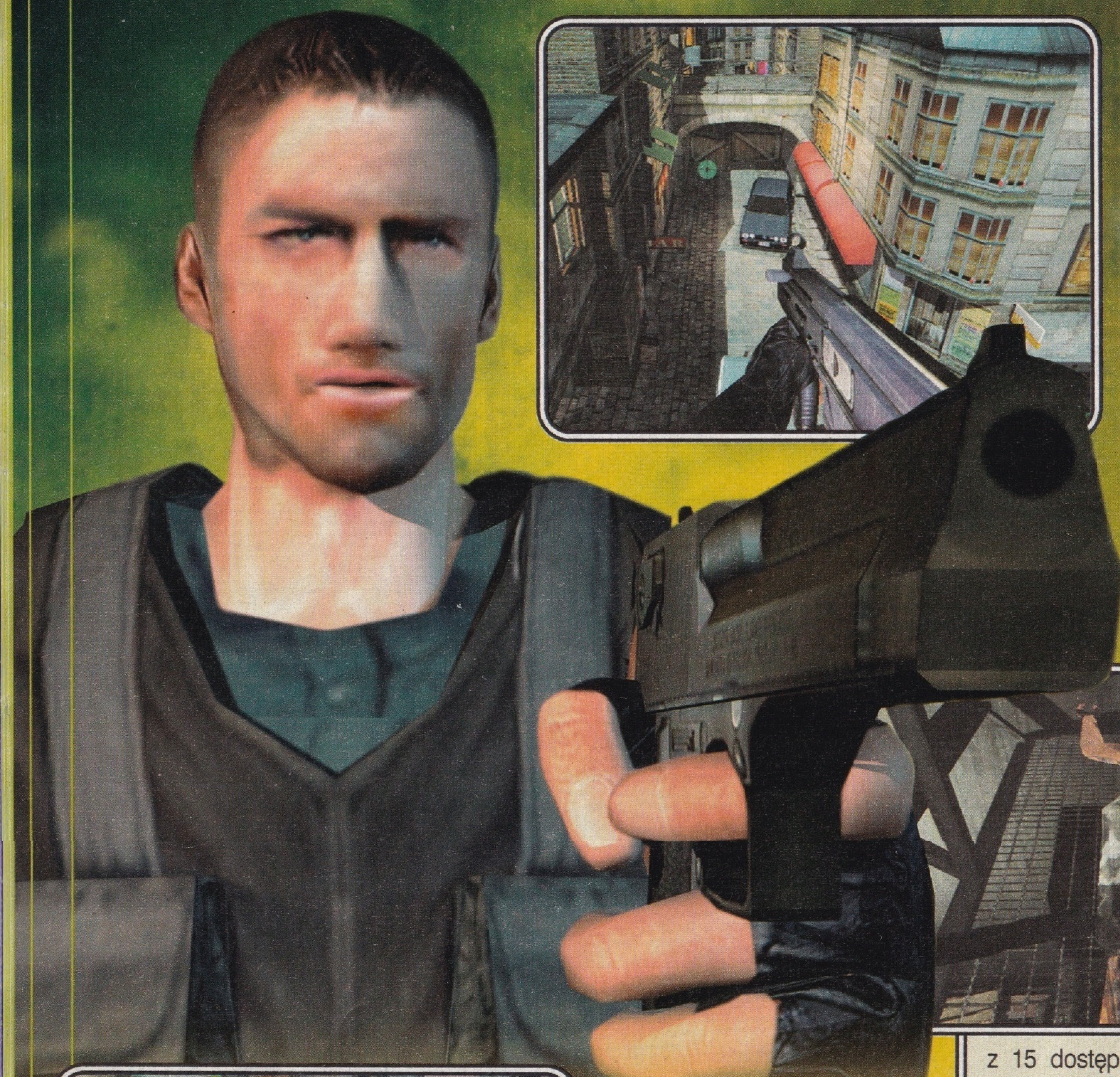
+ Dużo trybów rozgrywki, możliwość korzystania z pojazdów

– Mała liczba poziomów, trochę uciążliwe niedoróbki

Grafika 5- | Dźwięk 5 | Frajda 5-

Tryb multiplayer nie zachwyca, ale i nie rozczarowuje... A więc do broni, panie i panowie! To może być dla was dobra zabawa!





NEW WORLD ORDER

DOOM, HEXEN oraz QUAKE... wszystkie były dobre...



Następnie doczekano się dalszych przebojów, za jakie uchodziły kolejne odsłony QUAKE'A czy UNREAL. A wszystkie były lepsze od pierwowzorów. Dzisiaj panują m. in. COUNTER-STRIKE, BATTLEFIELD 1942 oraz RAINBOW SIX: RAVEN SHIELD. Wszystkie są świetne w swoim gatunku.

W międzyczasie powstał NEW WORLD ORDER (dostępny od niedawna w wersji polskiej). Okazało się, iż jest tak zły w swoim rodzaju, jak zły potrafi być wściekły pies. Kto potrzebuje wściekłego psa? Pewnie niewielu. Jednak zawsze zdarzają się wyjątki. To dla nich powstała ta recenzja, a także po to, by ostrzec nieświadomych przed zagrożeniem.

W opcji jednoosobowej NWO nie pozostawia wyboru strony, którą chciałbyś reprezentować. Musisz zadowolić się tradycyjną fuchą dyżurnego obrońcy ludzkości, gdyż wszystkie miejsca pracy w branży terrorystycznej zostały już dawno obsadzone. Jesteś nowym nabytkiem międzynarodowego przymierza antyterrorystycznego GAT (Global Assault Team). Jako agent specjalny John Dobbs, ściągnięty z amerykańskiej jednostki komandosów Navy Seals, kreujesz tytułowy nowy porządek świata, walcząc przeciwko Syndykatowi – świetnie zorganizowanej grupie przestępczej.

Trudno cokolwiek powiedzieć na temat rozgrywki wieloosobowej, ponieważ nawiązanie stabilnego połączenia z jednym z 15 dostępnych serwerów należy do rzadkości (nigdy mi się to nie udało – pomimo posiadania przyzwoitej jakości łącza stałego), a dodatkowo bardzo trudno znaleźć tam kogoś chętnego do gry.

Walcząc z wrogami będziesz musiał wykazać się nie tylko kocim refleksem, lecz także snajperską precyzją w oddawaniu strzałów. Każdy z przeciwników „słyszy" lepiej niż podsłuch najnowszej generacji, dzięki czemu trudno go zaskoczyć, oraz strzela równie szybko i celnie, co popularny Franz w „Psach 2" (wybiegając zza węgła od razu trafi cię serią z Uzi w czoło).

Wielce dziwi fakt, iż ci sami wybitni antybohaterowie mają spory problem z błędnikiem (zbyt często przemieszczają się niekontrolowanym wężykiem, wpadając na siebie bądź różne elementy otoczenia), a korzystanie z jakichkolwiek osłon nie leży w ich naturze. Jeśli stoją pilnując czegokolwiek, zwykle zwróceni są do ciebie tyłem. Sprowokowani zachowują się podobnie do postaci z tanich horrorów („Wydaje mi się, że chyba coś słyszałem. Jest tam kto? Johnny, czy to ty? Lepiej pójdę to sprawdzić."), pchając się prosto w paszczę niebezpieczeństwa. Nagle okazuje się, iż Syndykat zatrudnia samych półgłówków, ale za to obdarowanych boską precyzją (wyobraź sobie bandę bezbłędnych Forrestów Gumpów).

Doznania wizualne stoją na dosyć przeciętnym poziomie, a momentami zdarzają się akcje wysoce nieprawdopodobne (np. kiedy John D. wspina się po drabinie w tym samym czasie przeładowując broń). Gra kuleje graficznie nawet na mocnym sprzęcie (Windows XP, AMD XP 1800+, GeForce 3 Ti500, 512MB RAM). Prędkość animacji potrafi spaść do poziomu przeszkadzającego w prowadzeniu płynnej walki, a w konsekwencji dochodzi do niepotrzebnych zgonów. Przy podobnej konfiguracji nie powinno mieć to miejsca.

Owszem, przyłożono się całkiem przyzwoicie do porządnego cieniowania oraz oświetlenia map, ale już tekstury nie wyróżniają się niczym specjalnym. To w sumie mało, jak na panujące standardy.

Zapomniano też o tak trywialnej opcji, jaką jest przełączanie broni z ognia ciągłego na kontrolowane serie bądź strzały pojedyncze. Przeszkadza to w oddawaniu w miarę skutecznych salw i przyspiesza utratę amunicji. Tej na dodatek nie można w prosty sposób odzyskać z broni zostawionych przez martwych przeciwników.

NWO brakuje mocnych stron, elementów posiadanych przez BATTLEFIELDA 1942 czy COUNTER-STRIKE'A, wyróżniających je spośród masy innych podobnych produktów i nadających niepowtarzalny charakter. Twórcy roztrwonili swój wysiłek, żadnego z elementów gry nie dopracowując naprawdę do końca, a w wielu przypadkach wręcz cofając się o kilka etapów rozwoju w gatunku FPS'ów. Ten fakt potwierdza również brak chętnych do rozgrywki wieloosobowej. Gra umiera śmiercią naturalną i najwyraźniej tylko cud mógłby tu coś zmienić.

▪▪▪ Paweł „Cyberfish" Karaszewski

New World Order **2+**

FPS

* **Wymagania sprzętowe:** P III 600 MHz, 128 MB RAM 750 MB HDD
  cena 79.90
* **Gra na platformy:** PC
  ☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
* **Russobit-M / Cenega**
* www.termite-games.com

\+ Działa

– Niestety, działa

Grafika 3+ | Dźwięk 3 | Frajda 2

Naprawdę próbowałem znaleźć więcej pozytywów w tej grze, ale ich tam po prostu nie ma. **I po co to komu?**





Branżę gier komputerowych wyniszcza wielka choroba, której na imię „brak nowych pomysłów"

RESTAURANT EMPIRE



Nadeszły bardzo smutne czasy, kiedy to na rynku ukazuje się coraz mniej oryginalnych gier. I nie mówię tu wcale o doskonale znanym zjawisku piractwa komputerowego, lecz o zaniku nowych pomysłów na ciekawe programy. Choroba ta najpierw opanowała przemysł filmowy i bardzo szybko zaraziła także branżę gier komputerowych. Z każdym rokiem wychodzi coraz mniej produktów, które wnosiłyby do zabawy z komputerem coś nowego. Dystrybutorzy nawet nie starają się promować nowych tytułów. Kto by zliczył kolejne gry firmowane przez Toma Clancy'ego czy dodatki do THE SIMS...

RESTAURANT EMPIRE to taki program, który doskonale wpisuje się w ten smutny schemat. Mimo nowej nazwy nie sposób oprzeć się wrażeniu, że już się to wszystko gdzieś widziało. Producent, firma Enlight, ma na swoim koncie bardzo udaną grę ekonomiczną CAPITALISM, co dawało nadzieje na kolejny dobry produkt. Niestety, otrzymałeś niczym niewyróżniającego się gniota. Pomysł można streścić w kilku słowach: grafikę przeniesiono z wcześniejszej produkcji (HOTEL GIANT) i dodano restauracyjny element zapożyczony z PIZZA CONNECTION. Wszystko...

Pierwsza niespodzianka pojawia się już podczas uruchomienia gry. Jej autorzy przewidzieli tylko dwa rodzaje rozdzielczości – 800x600 i 1024x768. Nic dziwnego, że postacie są, delikatnie mówiąc, kołkowate. Dawno już nie widziałem takiej kaszany. A to dopiero początek niemiłych wrażeń. Wkrótce dowiadujesz się, o co chodzi. Wcielasz się w postać młodego szefa kuchni, który pragnie ponownie otworzyć rodzinną restaurację. Jeśli zdoła wypełnić kilka misji, stanie się ona jego własnością. I to by było na tyle, jeśli chodzi o scenariusz. W trakcie tego krótkiego wprowadzenia najbardziej rzuca się w oczy brak mówionych dialogów oraz różne formy pisowni tej samej nazwy restauracji.

Główną część zabawy stanowi 18. odcinkowa kampania, zawierająca niewielkie elementy RPG, w której prowadzisz francuską knajpę. Dodatkowo istnieje tryb swobodnej gry, nazwany Twoją Partią, gdzie możesz podszkolić się w kuchni włoskiej i amerykańskiej. Zanim wpuścisz do restauracji gości, należy wcześniej odpowiednio ją umeblować, zatrudnić obsługę oraz sporządzić menu. Niestety, nie masz przy tym możliwości komponowania własnych dań. Później pozostaje jedynie bierne przyglądanie się łażącym po knajpie ludzikom. Jedyną rzeczą wartą uwagi są skargi gości. Z nich dowiesz się, który z kelnerów jest niemiły i co trapi klientów.

Restauracja jest czynna od 10 rano do 10 wieczorem. Wyniki jednego dnia są przemnażane przez liczbę dni w poszczególnych miesiącach. Przejście do kolejnej misji warunkuje osiągnięcie pewnego poziomu wskaźników takich jak dochód, zysk czy liczba obsłużonych ludzi. Co pewien czas organizowane są też turnieje kucharskie, podczas których na ringu staje trzech najlepiej gotujących w mieście. Na wynik zawodów wpływa doświadczenie w przygotowaniu danej potrawy oraz zręczność.

RESTAURANT EMPIRE jest naprawdę bardzo słabą grą. Nie polecam jej nikomu, kto choć trochę ceni swój czas. W tym przypadku zamiast tracić te trzy dychy na grę, lepiej zaprosić dziewczynę do kina lub na lody.

Artur „Kroko" Kowalski



Restaurant Empire — **2**

Ekonomiczna / RPG

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 500 MHz, 128 MB RAM, 700 MB HDD
- **Gra na platformy:** PC
  - [x] **Wersja PL** [ ] **Multiplayer**
- **Enlight / CD Projekt**
- www.restaurant-empire.com

cena 29.00

+ Oprócz dość niskiej ceny w grze nie na nic godnego uwagi

– Nie jest to produkt wysokich lotów i szkoda na niego czasu oraz kasy

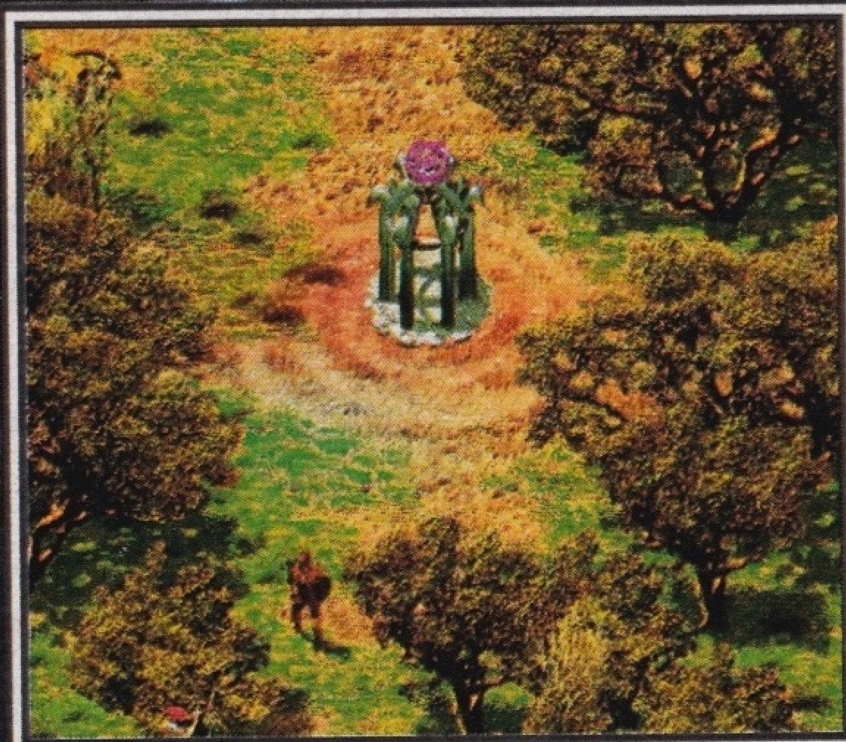
Grafika 3- | Dźwięk 3- | Frajda 2-

Niestety, nie można znaleźć w tej grze nic oryginalnego. Odgrzewany po raz kolejny kotlet nigdy nie smakuje najlepiej

Halo! Jest tam kto?! Banany świeże i miecz +2 tanio sprzedam!

SPELLS OF GOLD









Nie zastanawiało cię nigdy, miły graczu, skąd przydrożny kramarz ze świata magii i miecza bierze cały ten swój towar, by móc następnie wyposażyć twego bohatera w ekwipunek niezbędny do zgładzania przeróżnych bestii? Jak ważną rolę odgrywa w tym momencie ów człek, często narażający swe życie, aby sprowadzić uzbrojenie i inne niezbędne akcesoria? Cóż byś bowiem zrobił, gdyby na pięćdziesiątym siódmym levelu grobowca, w obliczu nadchodzącej śmierci, nagle w mieście zabrakło leczniczych mikstur? Widać już więc, jak ważne miejsce w fantastycznych światach odgrywają niezauważalni kupcy.

Już widzę wasze zgorszone miny. Wcielać się w jakiegoś nędznego handlarza – toż to potwornie nudne. Co jednak powiesz, gdy wspomniany „akwizytor" szkolić się może w kierunku miecza bądź magii i w dodatku wplątany jest w intrygę, która doprowadzić może do końca świata? I znowu te jęki – tylko dwie klasy i jeszcze jakiś kupiec, ratowanie świata??!! Buuuu... Poniekąd masz rację, ale od początku.

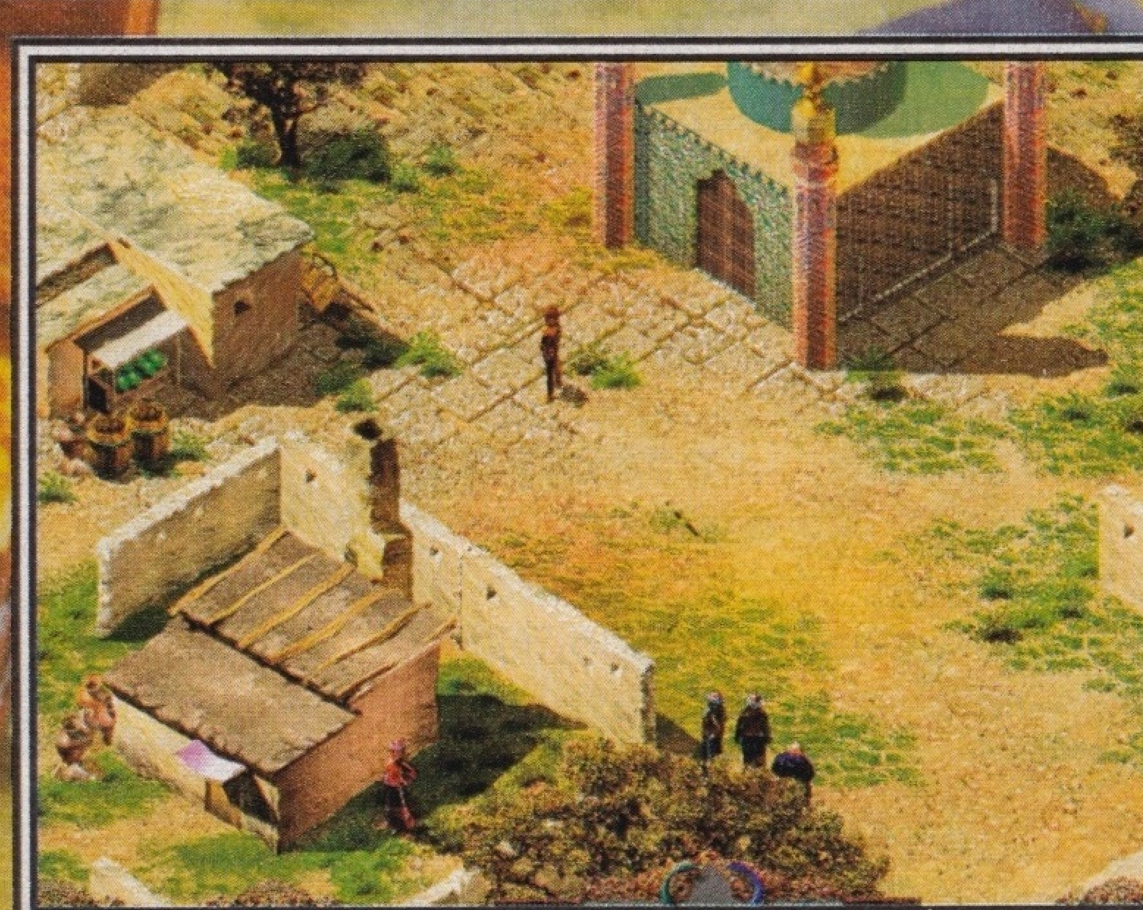
Wcielasz się w kupca, mało ważną osobistość w świecie zwanym Vayon, który to świat – jak się okazuje – jest częścią rozległego obszaru Loktarienn. W świadomości dzisiejszych handlarzy pozostała przekazywana z ojca na syna legenda, która opowiada o istniejących niegdyś Portalach, umożliwiających podróże między różnymi światami Loktarienn. Nie trzeba geniusza, by dostrzec tu potencjalne zyski płynące z transakcji handlowych pomiędzy miastami danych światów. Tu potrzebują czegoś, tam mają to w nadmiarze. Niestety, w tej chwili klątwa wisi nad Loktarienn, a podróże między krainami są niemożliwie. W twoich rękach spoczywa los tysięcy handlarzy, w tym i twój – a to dopiero początek zabawy.

Autorzy SPELLS OF GOLD określają grę mianem RPG połączonej z elementami ekonomii. Od strony handlowej rozgrywka, przynajmniej na początku, opiera się na czytaniu z mapy informacji o towarach eksportowanych i importowanych do miasta, a następnie wykupywaniu w sklepie produktów, za które możesz dostać w innym miejscu cenę wyższą niż początkowo zapłaciłeś. W ten sposób, dokonując coraz to korzystniejszych transakcji, poziom doświadczenia kupca (!) zwiększa się, co przekłada się na punkty, które rozdysponować możesz między cechy główne (siła, intelekt, budowa fizyczna, siła woli, charyzma). Dla kupca najważniejsza jest charyzma – inwestując jeden punkt doświadczenia, otrzymujesz +1 do tej cechy. Jeśli jednak kupiec chce zwiększyć budowę fizyczną i otrzymać +1, czyli założyć nowy pancerz, musi zainwestować aż osiem punktów doświadczenia. To samo tyczy się wojownika i maga – tyle że adekwatnie do ich podstawowych umiejętności i sposobu bycia. Brzmi to skomplikowanie, ale w praktyce wygląda dziecinnie prosto, dzięki czemu można jednocześnie wyszkolić zdolnego rycerza, jak i charyzmatycznego handlarza, nie umniejszając ich zdolności magicznych.

W grze obecne są także przeróżne gildie, szkoły walki, magii, świątynie bóstw, umiejętności, czary, które stwarzają sposobność wykreowania zindywidualizowanego bohatera oraz urozmaicają rozgrywkę. Niestety tym, co totalnie przekreśla ten tytuł, jest oprawa audiowizualna gry. Animacja przypomina tą, którą oglądać można było na ekranach telewizorów jeszcze kilka lat temu (cudowne kasety). Rosyjscy graficy chyba nie lubią graczy, skoro tworzą takie „dzieła". W tle pobrzękuje jakaś taka nijaka muzyczka, odgłosy otoczenia nie robią większego wrażenia. Zostając przy wadach, trzeba wspomnieć, że po paru godzinach spędzonych ze SPELLS OF GOLD nuda wali drzwiami i oknami, u mnie ledwo szyby nie poszły. Nic nie pomogą wciąż powtarzane te same zadania, denny bestiariusz, ograniczone do minimum lokacije, sztampowa fabuła. Nie o to chodzi! Programiści z Buka Entertainment muszą to wreszcie zrozumieć.

▪▪▪ Marcin „Izzy" Izydorczyk





Spells of Gold — **3**

Ekonomiczny RPG

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium 166 MHz, 32 MB RAM
- **Gra na platformy:** PC
- ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Buka Entertainment / Cenega**
- www.buka.com/game/

cena 79.90

+ Pierwiastek ekonomiczny, wersja polska, system rozwoju bohatera

– Oprawa audiowizualna, fabuła, słaba grywalność, mała różnorodność

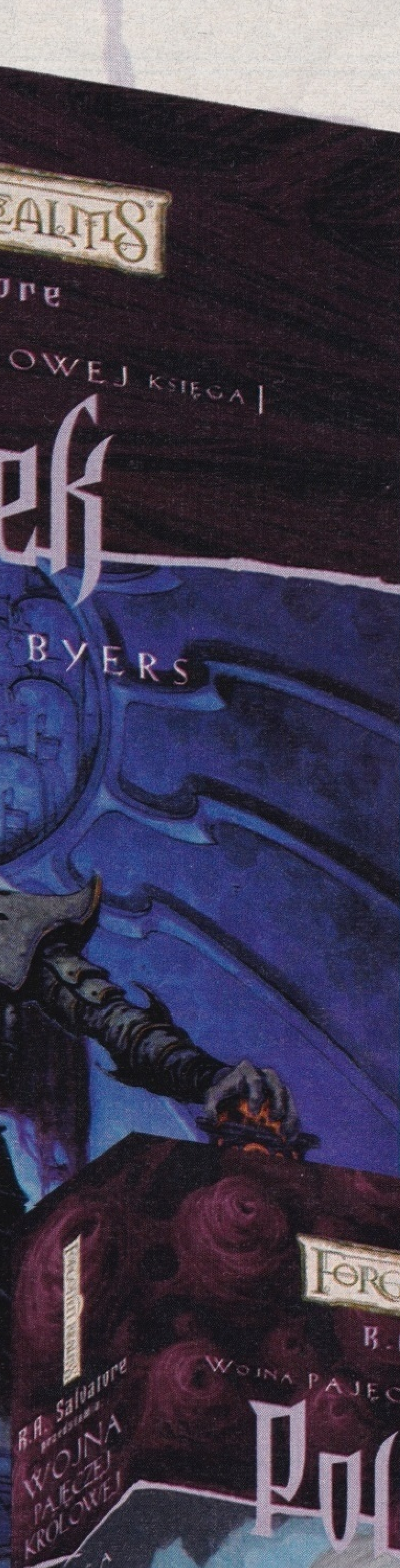
Grafika 2 | Dźwięk 3 | Frajda 3

Z początku gra nie przekonuje, następnie fascynuje, a pod koniec doprowadza do czarnej rozpaczy. **Uwaga! Produkt radioaktywny**

FORGOTTEN REALMS

R.A. Salvatore
przedstawia:
WOJNA PAJĘCZEJ KRÓLOWEJ

W SPRZEDAŻY OD 25 LIPCA!



MENZOBERRANZAN POTĘŻNE

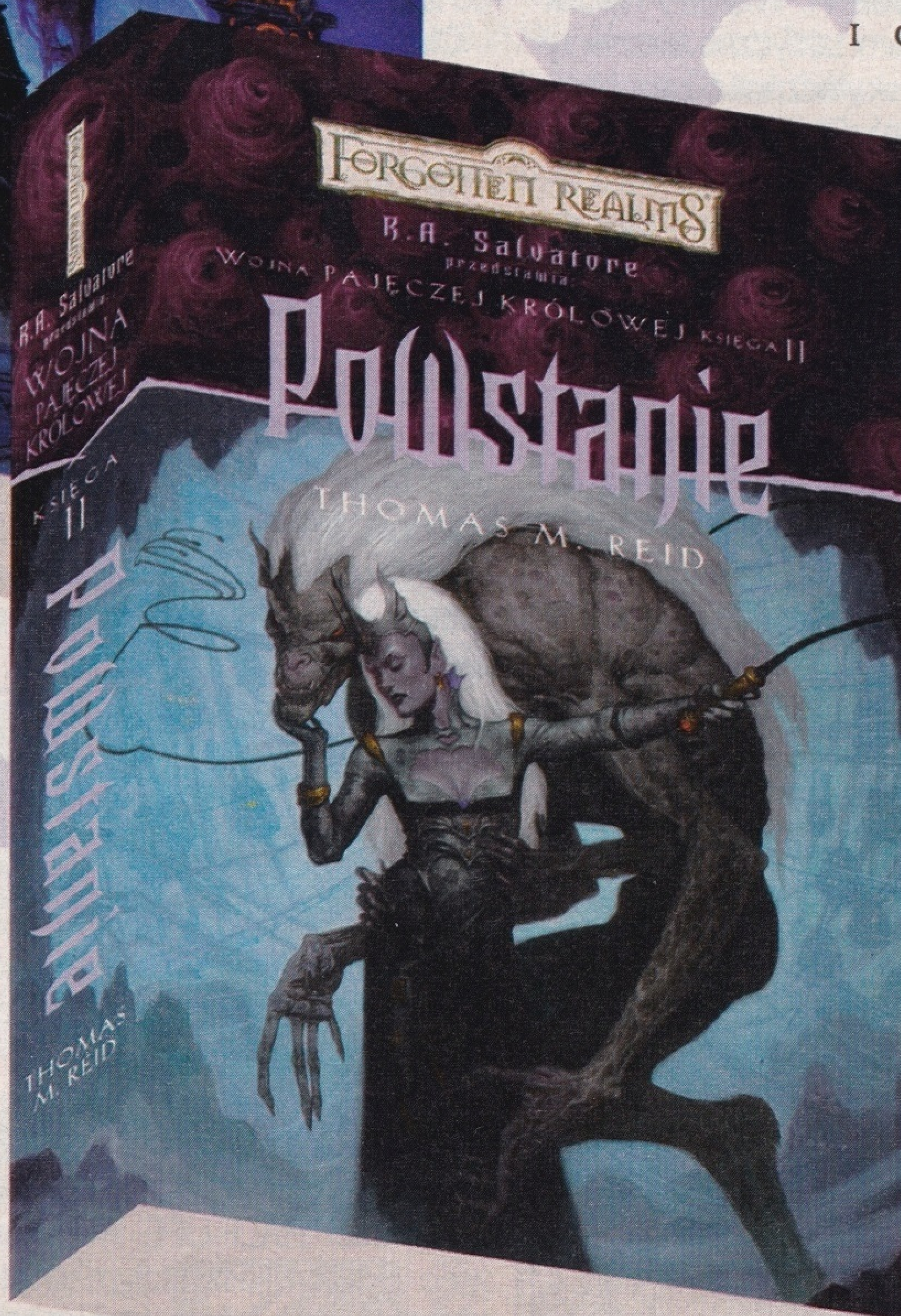
MATRIARCHALNY ŚWIAT,
UKRYTY GŁĘBOKO POD POWIERZCHNIĄ
FAERUNU, TRACI ŁASKI BOGINI.

OKRUTNE RZĄDY MATEK OPIEKUNEK STAJĄ SIĘ
ZARZEWIEM BUNTU MĘŻCZYZN

STOJĄCE NIŻEJ W HIERARCHII KAPŁANKI LOLTH
KNUJĄ ZABÓJCZE INTRYGI
BY ZNISZCZYĆ PRZEŁOŻONE I RYWALKI.

GDY CAŁY OTACZAJĄCY ŚWIAT ULEGA PRZEMIANOM,
CZWÓRKA BOHATERÓW TRAFIA NA ŚLAD
NAJBARDZIEJ PRZERAŻAJĄCEGO ODKRYCIA
W DŁUGIEJ HISTORII MROCZNYCH ELFÓW.
ZAISTNIAŁE OKOLICZNOŚCI KAŻĄ WZIĄĆ IM UDZIAŁ
W WYPRAWIE MAJĄCEJ UCHRONIĆ MENZOBERRANZAN
I CAŁĄ ICH RASĘ PRZED...

UPADKIEM



POWSTANIE
KSIĘGA DRUGA EPICKIEJ SAGI
O WOJNIE PAJĘCZEJ KRÓLOWEJ
UKAŻE SIĘ WE WRZEŚNIU 2003R.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA:
WWW.ISA.PL/SKLEP
SKLEPIK@ISA.PL
+22 846 27 59

PYTAJ W SALONACH
EMPIK
I W KSIĘGARNIACH

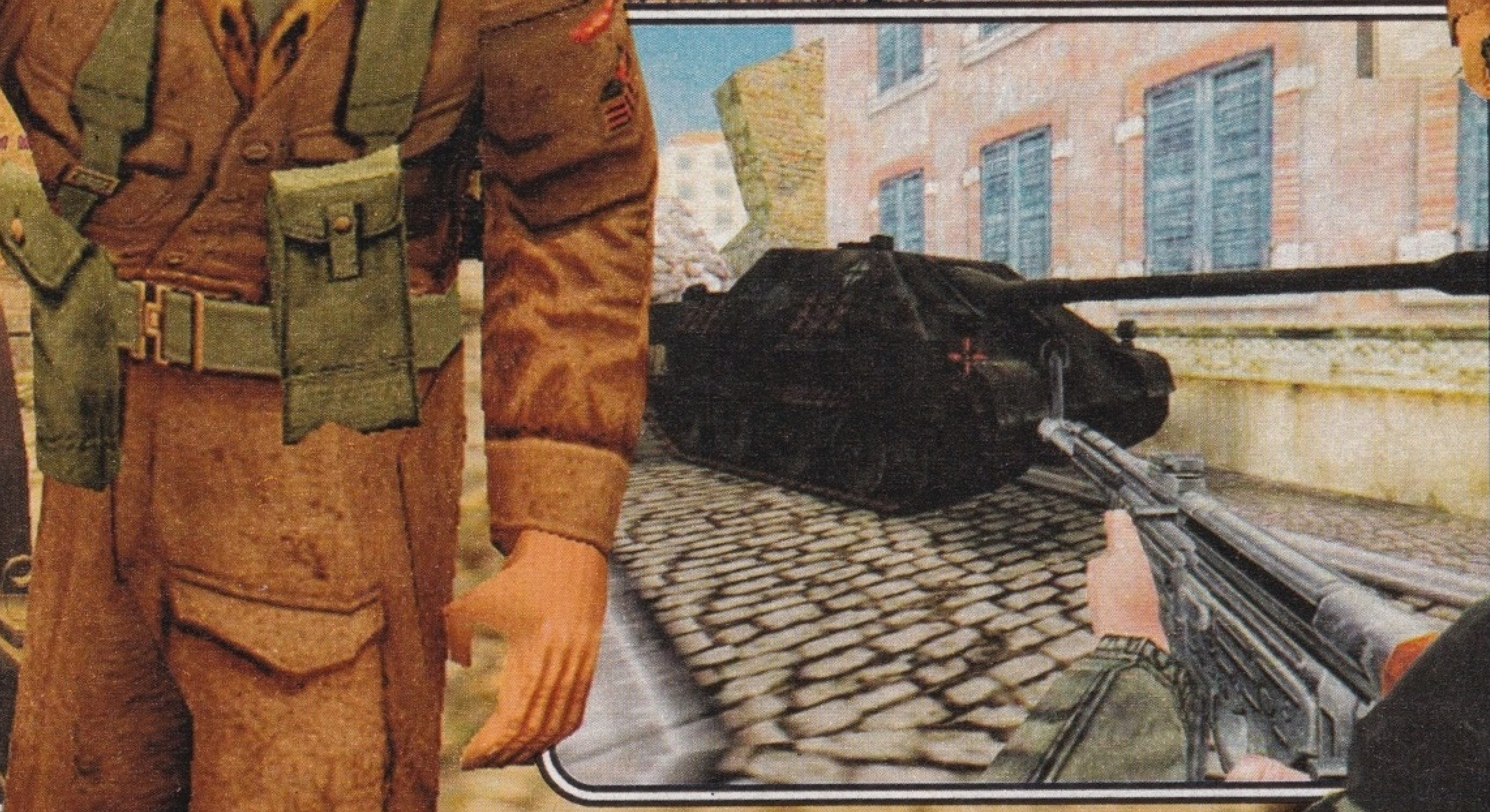




DAY OF DEFEAT

Dzień porażki jeszcze nie nastał, z pewnością nie dla autorów Day of Defeat





Po oszałamiającym sukcesie moda COUNTER-STRIKE, w którym terroryści walczyli z elitarnymi oddziałami policji, na rynku zaczęły pojawiać się setki modów do HALF-LIFE. Wśród całej masy prawdziwych gniotów dało się na szczęście wyłuskać perełki – takie jak chociażby FIREARMS czy DAY OF DEFEAT. Tą ostatnią, przenoszącą gracza w czasy II wojny światowej, firma Valve postanowiła wydać jako oddzielny produkt.

Nie należy mylić DoD z grami typu BATTLEFIELD 1942, gdzie możesz zasiąść za sterami samolotów i czołgów, a także wcielić się w rolę dowódcy. Tu masz do dyspozycji piechotę... i niewiele więcej. Oczywiście na poszczególnych mapach znajdują się opancerzone transportery i czołgi, jednak nie można nimi pokierować. Tym samym w DoD największą rolę ogrywają umiejętności taktyczne oraz strzeleckie. W razie potrzeby można w różnym stosunku rozdzielić uczestników pomiędzy Amerykanów bądź Brytyjczyków i po drugiej stronie Niemców. Warto zaznaczyć, iż w rozgrywce nie mogą uczestniczyć wszystkie nacje jednocześnie.

DoD nie jes grą FPS w stylu QUAKE czy UNREAL TOURNAMENT. Większy nacisk położono na bowiem taktyczne elementy rozgrywki (małpią skuteczność zepchnięto zaś na drugi plan). Dlatego właśnie tak ważne jest, by najpierw zapoznać się z terenem, na którym przyjdzie walczyć, a więc poznać strategiczne punkty i nauczyć się je wykorzystywać. DoD to gra zespołowa, która mimowolnie wymusza na graczach ścisłą współpracę – podobnie dzieje się na prawdziwej wojnie.

DoD oferuje naprawdę sporą dawkę realizmu, zwłaszcza w tych miejscach, gdzie nie utrudnia to dobrej zabawy. Na przykład podczas sprintu oraz skakania nie można strzelać do wroga – w ten prosty sposób pozbyto się hordy skaczących bez przerwy niczym króliczki graczy. Każdy żołnierz ma ograniczoną pulę punktów kondycji, dzięki czemu mało kto decyduje się na długie i agresywne ataki. Można kucać oraz czołgać się, aczkolwiek brakuje możliwości wychylania się zza narożników. Co ciekawe, gracze z ciężkimi karabinami maszynowymi mogą rozstawić swoją broń na dwójnogu, co wyraźnie zwiększa celność strzelania i jego skuteczność, aczkolwiek zajmuje cenne sekundy. Łatwo spostrzec, iż sposobów na prowadzenie bitew jest wiele, co zapisuję na plus.

Ciężko jest mówić o poziomie trudności gry, w której jedynymi przeciwnikami są inni ludzie. Jednak powinienem zaznaczyć, iż na scenie DoD jest już wielu doświadczonych 'żołnierzy'. Dlatego też początkujący nie powinni się zrażać porażkami. Fakt pozostaje jednak faktem: całkowity brak trybu dla samotnego gracza utrudnia trening. Z pomocą przychodzi jedynie Sturmbot, program naśladujący graczy, napisany i udostępniony przez miłośników DoD.

Przestarzały engine HALF-LIFE, na którym zbudowano DoD, prezentuje się co najwyżej przyzwoicie. Na szczęście podziwianie widoków nie jest najistotniejszym elementem walki, a urok tej gry kryje się gdzie indziej. Duży nacisk położono na udźwiękowienie. Gra 'na słuch' to ważny element wszystkich sieciowych FPSów i tu zdaje egzamin na piątkę.

Na koniec chciałem zaznaczyć, iż dostępna w sklepach wersja DoD jest programem samodzielnym i nie wymaga obecności HALF-LIFE w systemie. Jeśli więc dysponujesz stałym dostępem do internetu oraz lubisz szybką rozrywkę, w której ważną rolę odgrywa współpraca z innymi graczami, to gorąco polecam ci DoD! Zabawa jest naprawdę wciągająca!

▪▪▪ Tomasz „Coval" Kowalski



Day Of Defeat
Online FPS

5-

cena 99.00

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium II 450 MHz, 128 MB RAM
- **Gra na platformy:** PC
  ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer only**
- **Valve / LEM**
- www.dayofdefeat.com

\+ Grywalność, wymaga myślenia, realistyczna, niezły dźwięk

– Słaba grafika, brak kooperacji Brytyjczyków z Amerykanami

Grafika 3+ | Dźwięk 5 | Frajda 5+

Valve po raz kolejny stworzyło doskonałą modyfikację HALF-LIFE. **Dla wszystkich miłośników COUNTER STRIKE** po prostu lektura obowiązkowa.

BAW SIĘ RAZEM Z NAMI

gorąca strefa SMS

CHCESZ WIĘCEJ? ▸▸ WWW.TELEFONY.BRAVO.PL

TOP 5 hotlista

wiadomości graficzne SMS 7265 / 2,44 ZŁ



superhity SMS 7265 / 2,44 ZŁ

1. AA09.017608 Ewelina Flinta, Żałuje
2. AA09.017083 Peja/Slums Attack, Głucha Noc
3. AA09.017610 Borysiewicz/Kukiz, Bo tutaj jest, jak jest
4. AA09.017673 Ich Troje, Babski świat
5. AA09.016863 Eminem, Sing For The Moment

extra SELEKCJA TO TRZEBA MIEĆ

superhity SMS 7265 / 2,44 ZŁ

AA09.018509 Łzy, Oczy szeroko zamkniete
AA09.018507 Him, The Funeral Of Hearts
AA09.018729 Leszcze, Kombinuj dziewczyno
AA09.018733 Skiba, Każdy coś ma
AA09.018727 Blue Cafe, Do nieba, do piekła
AA09.018503 50 Cent, In Da Club

wiadomości graficzne SMS 7265 / 2,44 ZŁ

NOWOŚĆ



polifonia SMS 7365 / 3,66 zł

DD09.000980 Jennifer Lopez, Waiting For Tonight
DD09.000967 Natalie Imbruglia, Torn
DD09.001364 Ich Troje, Babski Świat
DD09.001277 Chicane, Don't Give Up
DD09.001248 Eagles, Tequila Surnise
DD09.000983 Spice Girls, Wannabe
DD09.000948 Marylin Manson, The Dope Show
DD09.001222 Santana, Maria Maria
DD09.001210 Juliette, Imagine
DD09.001278 Sash, Equador
DD09.001237 Shaun Mullins, Rockabye
DD09.001290 Fatboy Slim, Right Here Right Now
DD09.001284 Modjo, Lady
DD09.001279 DJ Quicksilver, Free
DD09.001236 Gabrielle, Rise

Jeżeli chcesz mieć nowy **dzwonek**, wyślij SMS o treści **DD09.(numer dzwonka)** pod numer **7365**. Płacisz za to tylko **3,66 zł**. Jeśli chcesz wysłać dzwonek znajomemu, wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer **7365** o treści **DD09.(numer dzwonka).numer telefonu znajomego**, np.DD09.105599.506517666
Usługa dostępna tylko dla telefonów Nokia 3510, 3650, 5100, 6100, 6610, 7650, 7210

logosy SMS 7164 / 1,22 zł

AA09.018019	Flatcall AA09.016519	limp bizkit AA09.017967
AA09.018020	NOT IMPORTANT AA09.005777	AA09.011535
Blade AA09.016486	UFO AA09.002862	MR. Cool AA09.003035
AA09.016929	AA09.007827	reamonn AA09.017969
BASS AA09.017987	AA09.016939	WAF CONNECTING... AA09.007172
AA09.015377	?Syntax Error AA09.007216	AA09.018017
BrainStorm AA09.017968	AA09.017607	AA09.018029
AA09.017606	CZEKAM NA EMAIL AA09.011532	FORMULA 1 AA09.003351
AA09.016575	AA09.008318	CANADA AA09.017988
MOTO GUZZI AA09.003333	Low Credits AA09.018011	AA09.017604
AA09.018026	telefony.BRAVO! AA09.011526	włóż dysk startowy AA09.017884
AA09.018033	USER IQ TO LOW ERROR! AA09.018006	MESSAGE RECEIVED! AA09.002684
BABYLON AA09.016210	AA09.005811	DISC ERROR AA09.018000
AA09.002939	Mazury AA09.018383	AA09.018001
applause AA09.016550	Error! AA09.007264	PARTY AA09.016482
AA09.018266	FIGHT club AA09.018003	Shake it babe! AA09.017885
Ben Affleck AA09.017378	H2O AA09.003792	Dracula AA09.016934
AA09.016938	WARNING AA09.002320	SAN FRANCISCO AA09.018038
STAR WARS AA09.002807	USA AA09.018413	Installation... 43% AA09.017883
UFO CALL AA09.016517	NEVADA AA09.018036	TEQUILA AA09.016931
NIE CZATUJ!!! PRACA CZEKA AA09.011527	AA09.008330	AA09.017832
UNITED KINGDOM AA09.018027	SNOOP AA09.006442	KELLY OSBOURNE AA09.017966

dzwonki SMS 7164 / 1,22 zł

AA09.016577 Lutricia McNeal, My Side Of Town
AA09.016604 Usher, U Remind Me
AA09.015575 Ala Janosz, Zmień Siebie
AA09.015570 The Cranberries, Analyse
AA09.012904 Vengaboys, Kiss
AA09.012892 Steps, Stomp
AA09.016599 Missy Elliott, Get Ur Freak On
AA09.016597 Virgin, To Ty
AA09.015568 Destiny's Child, Survivor
AA09.015567 Avril Lavigne, Complicated
AA09.012890 M.Carey, Against All Odds
AA09.011871 Jerzy Stuhr, śpiewać każdy może
AA09.016583 Geri Halliwell, Calling
AA09.016581 Madonna, Music
AA09.015565 Jennifer Lopez, Feelin So Good
AA09.015563 Cher, Strong Enough
AA09.011863 Nirvana, Come As You Are
AA09.011853 Kazik i Yugoton, Malcziki
AA09.015585 Virgin, Mam Tylko Ciebie
AA09.016603 Toploader, Dancing In The Moonlight
AA09.016602 Placebo, Every You, Every Me
AA09.015577 Szymon Wydra, Teraz Wiem
AA09.012990 Jeanette, Go Back...
AA09.012989 Urszula, Żegnaj więc
AA09.015587 Stachursky, Tam Gdzie Ty
AA09.015569 Pink, Most Girls
AA09.012910 Outkast, Ms Jackson
AA09.013063 O.C.Project, Close Your Eyes
AA09.016579 Dido, Here With Me
AA09.016601 Nelly, Ride With Me
AA09.012965 Ja Rule, Put It on Me
AA09.015590 IRA, Femme Fatale
AA09.015588 Varius Manx, Sonny
AA09.014067 Guano Apes, You Can't Stop Me
AA09.012963 Afroman, Crazy Rap
AA09.012969 DJ Otzi, Do Wah Diddy
AA09.012949 Antique, Dianta, Dianta
AA09.016590 Britney Spears, Boys
AA09.016587 Ashanti, Foolish
AA09.016586 Anastacia, Why'd You Lie To Me
AA09.016584 Mary J. Blige, Family Affair
AA09.016580 Eve, Who's That Girl?
AA09.016595 DJ Piccoli, Take Me Higher
AA09.013444 De Mono, Bez przebaczenia
AA09.013342 Reamonn, Supergirl
AA09.012992 M.T.J., Lovely Dance
AA09.012973 Shyde, One More Chance
AA09.012927 Sisqo, Unleash the Dragon

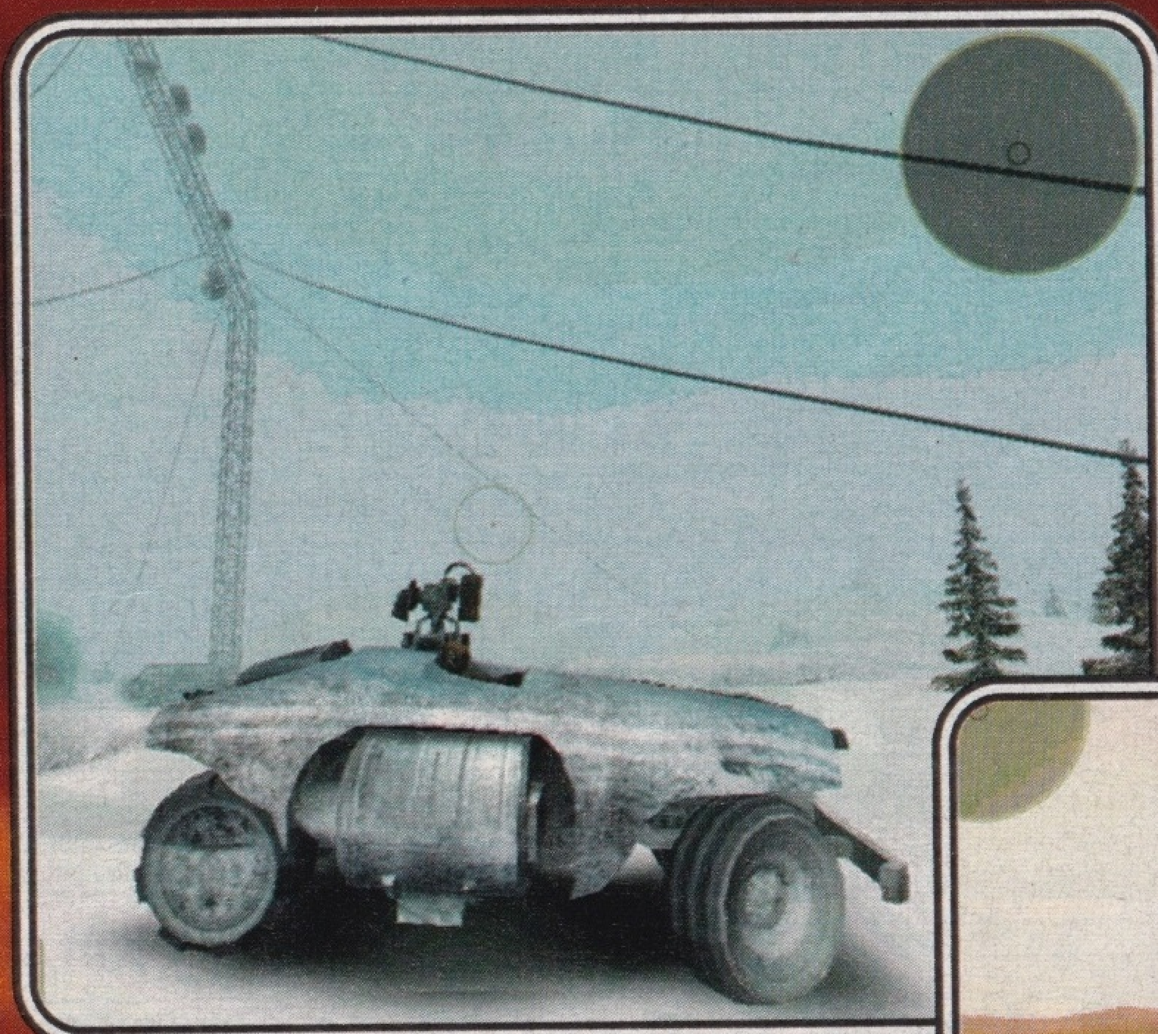
wiadomości graficzne SMS 7265 / 2,44 zł



Ale o co chodzi? Jeżeli chcesz mieć nowe **logo** lub **dzwonek**, wyślij SMS o treści: **AA09.(numer logo lub dzwonka)** pod numer **7164**. Płacisz za to tylko **1,22 zł**. Możesz również ściągnąć **SUPERHITY** oraz **wiadomości graficzne**, wysyłając SMSa pod numer **7265**. Kosztuje Cię to tylko **2,44 zł**. Jeśli chcesz wysłać **logo** lub **dzwonek** znajomemu, wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer **7164** lub **7265** (dla **SUPERHITÓW** i **wiadomości graficznych**) o treści: **AA09.(numer logo lub dzwonka).numer telefonu znajomego**, np. AA09.105599.506517666 **Usługa dostępna tylko dla wybranych modeli telefonów Nokia.**

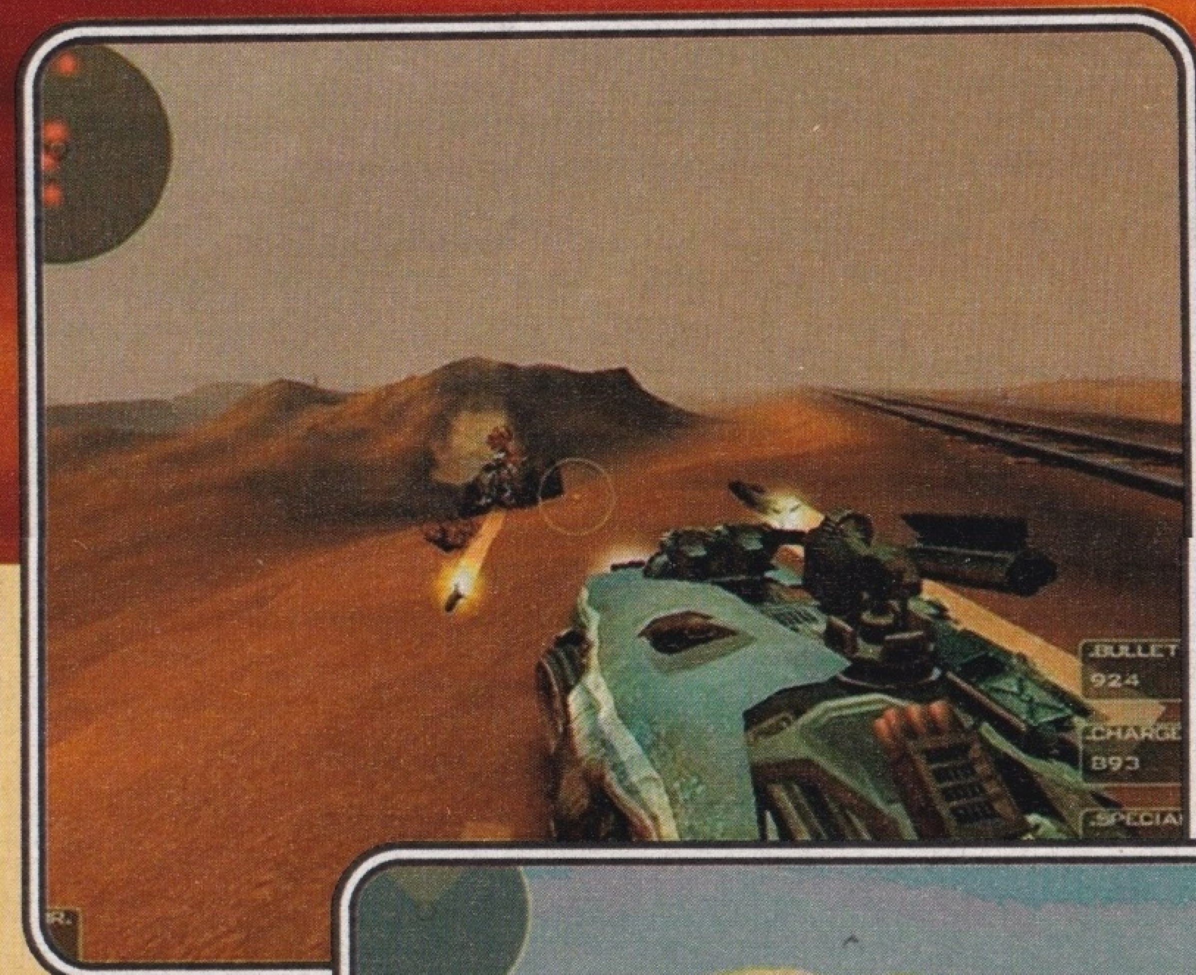
BANDITS PHOENIX RISING

„Mad Max" na wesoło, czyli full strzelania, minimum myślenia, maximum zabawy









Bez zbędnych wstępów. Akcja BANDYTÓW toczy się w postnuklearnej przyszłości, kiedy to ostatnią enklawą cywilizacji stało się miasto o znajomo brzmiącej nazwie Jerycho. Jak można przypuszczać, za murami Jerycha znajduje się sporo fajnych rzeczy, na których pragną położyć łapę okoliczni outsiderzy zrzeszeni w gangi. Póki jednak zwyrodnialcy walczą również między sobą, miasto pozostaje względnie bezpieczne. Najwyższy czas to zmienić!

Jak podpowiada tytuł, pierwsze skrzypce gra tu para regularnych zakapiorów, hersztów lokalnego gangu zmotoryzowanych dzikusów. Fennec i Rewdalf najwyraźniej odczuwają silny emocjonalny związek ze swoją stertą złomu, szumnie nazywaną „łazikiem". Misje wykonują nie opuszczając rzeczonej konserwy. Owo „zapuszkowanie" zupełnie nie przeszkodziło autorom naszkicować barwnych postaci bohaterów. I tak Fennec, który robi za kierowcę, jawi się jako opanowany i bądź co bądź łebski koleżka. Z kolei Rewdalf, pełniący honory strzelca pokładowego, to typowy pajac, ostro zwichrowany, do tego z ciętym językiem i specyficznym poczuciem humoru. Fennec i Rewdalf razem wzięci wywołują niejednokrotnie salwy śmiechu. Głównym motorem napędowym żartów jest Rewdalf ze swoim szkockim akcentem, nutą histerii w głosie i z niekiepskimi komentarzami rzucanymi na prawo i lewo. Świetnie się stało, że polski dystrybutor zrezygnował z pełnej lokalizacji, a przełożył tylko tekst (również pisane dialogi).

Sama gra to szereg zróżnicowanych, logicznie powiązanych ze sobą misji. A to trzeba zająć się eskortą, coś ukraść, odszukać właściwą drogę, wziąć udział w wyścigach... Naturalnie założenia misji stanowią jedynie pretekst, żeby pozbyć się kolejnych ton ołowiu, ale czyż nie tego właśnie oczekujesz? Przeciwnicy, ukryci w podobnych do twojego pojazdach, nie grzeszą może intelektem, lecz w kupie potrafią stwarzać kłopoty. Grunt, że eksterminuje się ich z dużą przyjemnością. Przed misją możesz wyposażyć swój wóz w nowe zabawki do krzywdzenia bliźnich. Granatniki, miny, wyrzutnie rakiet, karabiny... to wszystko jest w zasięgu ręki. To jednak tylko dodatkowe wyposażenie – najczęściej bowiem używać będziesz pokładowego działka, obsługiwanego przez Rewdalfa. I tu wychodzi feler. O ile w początkowych misjach nie stanowi to problemu, to w dalszych stadiach gry trzeba się ostro napocić, by efektywnie prowadzić ogień we wszystkich kierunkach (mysz) i jednocześnie kierować wozem (klawiatura). No, ale kiedy już opanujesz tę sztukę, wrogowie będą wylatywać w powietrze aż miło!

Zupełnie przyzwoicie prezentuje się oprawa graficzna BANDITS. Oczy cieszą naprawdę spore połacie terenu oraz napotykane tu i ówdzie wielkie budowle. Pustynny krajobraz daje się lubić z uwagi na liczne wzniesienia, kaniony, przepaście, tak pomocne przy testowaniu zawieszenia twojej fury. Same pojazdy prezentują się zadowalająco, szkoda tylko, że zabrakło wizualizacji uszkodzeń. Fura toczy się, aż wskaźnik pancerza zjedzie do parteru i... bum! (do tego mało widowiskowe).



Za to muzyczka to miód na uszy! Hard-rock, szybkie, syntetyczne dźwięki i co tam jeszcze chcesz – dla każdego coś miłego. Słucha się tego z przyjemnością, tym bardziej, że gra jest naprawdę szybka, a odpowiednia muza jeszcze podkręca emocje. Dobre!

Podobało mi się. Poważnie. BANDITS nie jest grą ambitną, nie popycha gatunku ani o milimetr do przodu, została jednak na tyle zgrabnie zrealizowana, że czas mija raźno i wesoło. Autorom udało się niemal bezbłędnie wymieszać znane i łatwo dostępne składniki – mamy zatem spoko grafę, genialną muzyczkę, kupę śmiechu i nieskomplikowaną, acz rajcującą jatkę.

Bez przesadnej promocji, bez rozgłosu powstała gra, przy której można spędzić czas przyjemniej, niż przy niejednym przereklamowanym „hicie". No i fajno.

▪▪▪ Maciej „Fantazyoosh" Waszkiewicz



Bandits: Phoenix Rising **4+**

Zręcznościowa

* **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 500 MHz, 128 MB RAM
* **Gra na platformy:** PC
  ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
* **GRIN / MarkSoft**
* www.bandits-game.com

cena 69.90

\+ Wyśmienite udźwiękowienie, humor, solidna dawka emocji

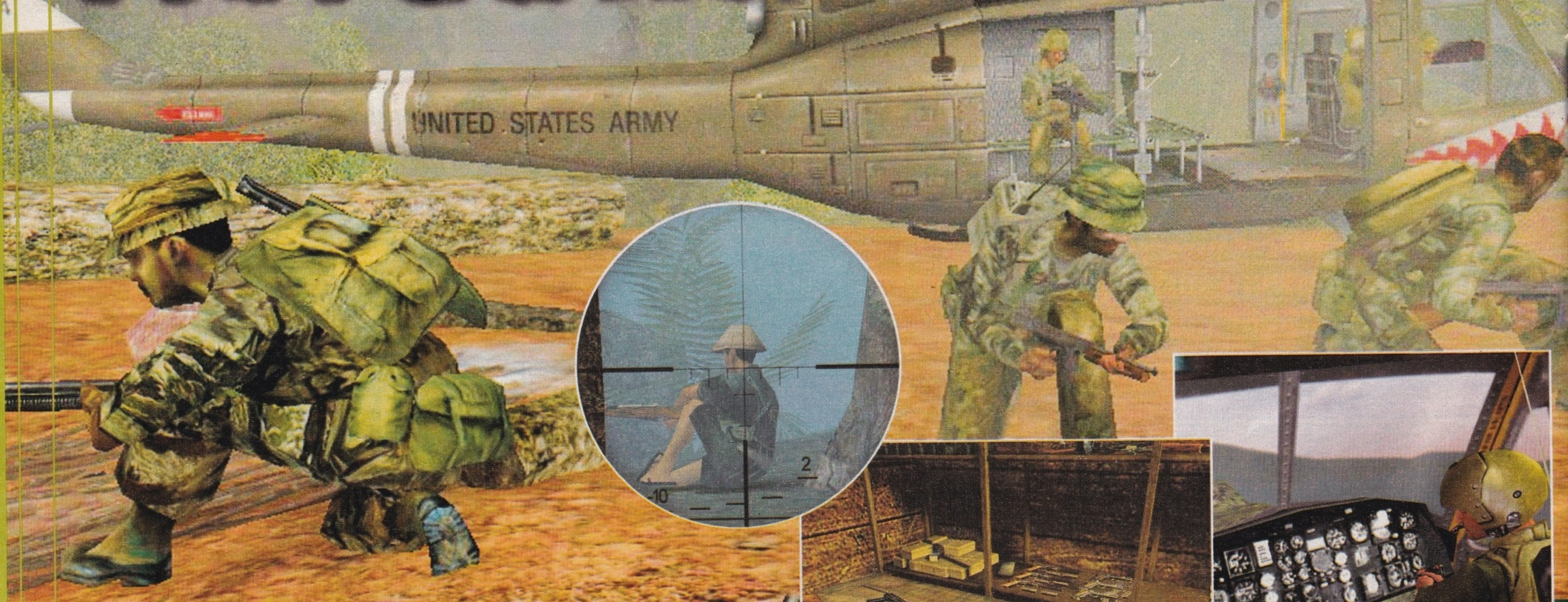
– Sterowanie wymagające dłuższego treningu

Grafika	Dźwięk	Frajda
4	5+	5-

Niby nic nowego, a jednak zrealizowane z pomysłem i naprawdę w dobrym stylu. **Grać!**

VIETCONG

Jeśli spodziewałeś się, że VIETCONG będzie grą pokroju SOLDIER OF FORTUNE, poproś kogoś o wiadro napalmu na łeb



VIETCONG to trzecia w tym roku gra (po LINE OF SIGHT:VIETNAM oraz PLATOON) traktująca o wojnie w Wietnamie. Za jej wysoką jakość ręczą ludzie z Illusion Softworks, odpowiedzialni za obsypaną nagrodami MAFIĘ oraz kultowe HIDDEN & DANGEROUS. Tylko czy rzeczywiście można im zaufać?

W grze wcielasz się w postać Stevena Hawkinsa, żołnierza wojsk USA, który trafia do bazy położonej w jednej z wietnamskich, zabitych dechami dziur. Nie spodziewaj się sielanki – nawet podczas zwykłego obchodu wioski można trafić na wrogich snajperów. Żeby przeżyć, bohater musi zrozumieć dżunglę, nauczyć się czyścić broń, rozbrajać pułapki zastawione na biednych piechurów spod znaku hamburgera i coli, wreszcie wzywać wsparcie w postaci helikopterów z napalmem w taki sposób, by nie spalić się ze wstydu (dosłownie).

Jednak ciekawy pomysł i – zdawałoby się – prosty plan stworzenia komputerowej dżungli nie powiódł się. Grafika zdecydowanie nie jest szczytem możliwości twórców (patrz MAFIA), a pojawiająca się notorycznie pikseloza straszy nie mniej niż żołnierze przeciwnika. Gra jest liniowa do tego stopnia, że mapy ogrodzone są bitmapowymi ścianami! Panowie, taki „zabieg" stosowano kilka lat temu, gdy wydajność komputerów była wielokrotnie niższa! Dziś, w XXI wieku, zakrawa to na skandal!

Jednak nawet jeśli przechodzisz grę dokładnie po myśli twórców, napotykasz problemy, o których ci ostatni nie pomyśleli. Przykładem może być misja, w której twoja baza zostaje zaatakowana przez zorganizowane oddziały wroga i ubezpiecza cię jedynie niewielka grupka żołnierzy. Sztuczna inteligencja twoich kamratów jest tak niska, że gubią się oni w wąskich zasiekach i tarasują drogę.

Rodzi się pytanie: czy istnieją jakiekolwiek zalety VIETCONGA, nie licząc wciągającego trybu multiplayer? Naturalnie, choć większość z nich nie wpływa na rozgrywkę. Oko cieszą raporty po wykonaniu misji, szczegółowe informacje na temat Wietnamu, a także krótki przewodnik poświęcony temu, jak zachowywać się w dżungli, aby nie zostać wysłanym do domu w plastikowym worku. Na uznanie zasługują również świetnie odwzorowane modele broni. Znajdziesz wśród nich pukawki stosowane zarówno przez Amerykanów, jak i oddziały Vietcongu, które w czasie wojny używały broni produkcji radzieckiej. Podczas gry nie obejdzie się więc bez pykania z M1, znanego choćby z MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSULT M 1 Garand czy kultowego M-16. Z kolei wróg dysponuje m.in. pistoletami marki Tokarov i Makarov, słynym AK-47, czyli popularnym w całym bloku wschodnim „kałaszem" oraz pepeszką.

Na uwagę zasługuje też świetna muzyka – którą, niestety, słychać tylko w czasie przerw pomiędzy misjami. Wtedy też możesz do woli testować na strzelnicy zabrany żółtkom sprzęt (co jest wskazane, bo zapas magazynków kończy się dość szybko). Specjalnych uwag nie można mieć do dźwięku sensu stricte – cieszą zwłaszcza wietnamskie okrzyki bojowe. Aż ciarki przechodzą po plecach!

Połączone siły firm Pterodon i Illusion nie sprostały wymaganiom graczy, którzy chcieli zobaczyć w VIETCONGU dopracowaną, żywą i straszną dżunglę, poczuć atmosferę zagrożenia i być świadkami szybkich zwrotów akcji. Kiepska grafika, brak podkreślającej klimat muzyki oraz fatalna sztuczna inteligencja na pewno nie uczynią z tej gry pretendenta do miana przeboju roku w gatunku FPP.

Radosław „Sir Raziel" Kuniewicz





Vietcong 3+

Akcja

Wymagania sprzętowe: Pentium III 700 MHz, 256 MB RAM

cena nieznana

Gra na platformy: PC
☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**

Pterodon&Illusion
www.vietcong-game.com

+ Broń, napalm, krew, pot i łzy
– Grafika, brak muzyki, AI, ogólne wrażenie

Grafika 3 | Dźwięk 4- | Frajda 3

Gra nie wywoła u nikogo palpitacji serca... **Spodoba się tylko maniakom** wojny wietnamskiej i niewybrednym żółtodziobom

Airlines 2

Zaskoczenie. Firma Interactive Vision, mająca na swym koncie bardzo kupiastą grę AIRPORT TYCOON 2 (i pracująca nad trzecią częścią tej żenady) wypuściła na rynek strategię ekonomiczną AIRLINES 2. Wydawałoby się, że będzie to kolejny gniot o samolotach, tyle że miejsce lotnisk zajmą linie lotnicze. Tymczasem zabawa jest przednia, niczym dobrze wyszczotkowane zęby trzonowe!

Stajesz na czele malutkiej firmy świadczącej usługi przewozowe. Zaczynasz niemalże od zera – kupujesz samoloty, wyznaczasz połączenia, wreszcie ustalasz ceny biletów. Możliwości masz olbrzymie: w programie pojawia się 110 typów samolotów i ponad 250 lotnisk. Uznanie budzi też prosty interfejs oraz złożony, bardzo ciekawy model ekonomiczny, dzięki któremu gra spodoba się wszystkim osobom oczekującym rozrywki pobudzającej czerep do pracy.



Szkoda tylko, że grafika AIRLINES 2 nie zachwyca. Przypomina tą z EUROPA UNIVERSALIS i składa się ze schematycznych mapek poprzetykanych dużą ilością napisów.

Airlines 2
Zręcznościowa
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer
cena 19.90
Global Star / Play
Gra na platformy: PC
globalstarsoftware.com
4

Wielka Wyprawa

Polska gra komputerowa przeznaczona dla najmłodszych pecetowców, takich, którzy dopiero się w podstawówce uczą i są podatni na indoktrynację. Tej ostatniej w WIELKIEJ WYPRAWIE nie zabraknie – delikatny wątek eroty... ekologiczny zakodowano w każdym bajcie programu.



Ania i Antek mieszkają w Starym Porcie i przyjaźnią się od dzieciństwa. Pewnego dnia dostają list od swego przyjaciela Pingwina. Ptak (bo nie chodzi tu o zakonnicę, a o zwierzaczka w kubraczku) ma wielkie problemy, z którymi nie potrafi dać sobie rady. Jakiś obrzydliwy Wysypywacz zasypuje jego ukochaną Antarktydę śmierdzącymi odpadami i zatruwa pobliskie wody. Główni bohaterowie gry postanawiają pomóc biednemu zwierzakowi... Gra jest trójwymiarową przygodówką wspartą zręcznościowymi minigrami (m.in. skoki narciarskie), całkiem ładną jak na program dla dzieci. Jej największą zaletą jest niewysoki poziom trudności (zdobyte żetony można wymienić na podpowiedzi) oraz niezbyt natarczywe, ekologiczne przesłanie.

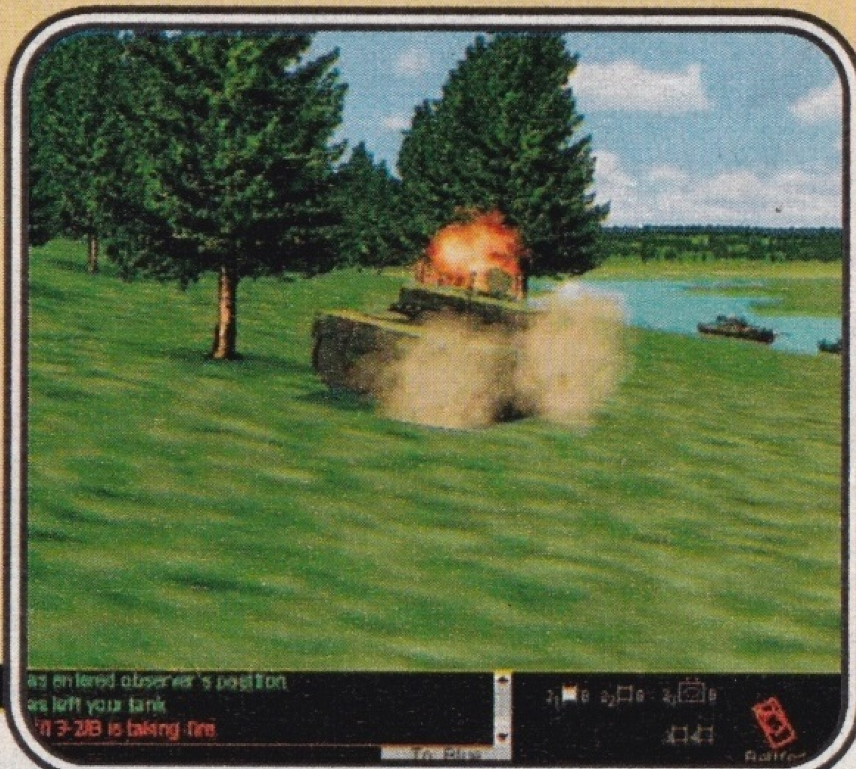
Dzieciakom w wieku do 12 lat Ania i Antek z pewnością przypadną do gustu. Starsi będą zniesmaczeni – no ale cóż, dla nich jest WORMS 2 i DOOM 3...

Wielka wyprawa
Przygodowa
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer
cena 49.90
RebelMind / Marksoft
Gra na platformy: PC
www.marksoft.com.pl
4-

Steel Beasts

Trzy lata temu był to naprawdę dobry symulator czołgu, z nieco tylko kaprawą grafiką i niedorobioną szatą dźwiękową. Dziś program wygląda żałośnie. Niebo, ziemia, zabudowania, a nawet niektóre modele czołgów wyglądają jak import z głębokich lat 90., z czasów, gdy o akceleratorach nie słyszano. Na szczęście duża ilość misji wspartych funkcjonalnym edytorem rekompensuje tę wadę.

Choć nie do końca. Brzydki i dość drogi (jak na swój wiek) symulator pozostanie brzydkim i dość drogim symulatorem, nawet jeśli pozwoli wziąć udział w 60 misjach bojowych. Trzeba jednak przyznać, że niszczenie pancernych kolumn wroga, osłanianie własnych transportów i obrona wskazanych punktów pozwala nieźle się zabawić. Po polu bitewnym wala się cała masa ciężkiego sprzętu (co dziwne, nie ma samolotów), strzelania jest mnóstwo, a tryb multi wciąga po pas. Również wrażenia z prowadzenia czołgu są przyzwoite. Cóż... STEEL BEASTS nie jest z pewnością produkcją dobrą, chociażby dlatego, że ma ponad 3 lata. Tyle że na bezrybiu i rak ryba. Znaczy się czołg...

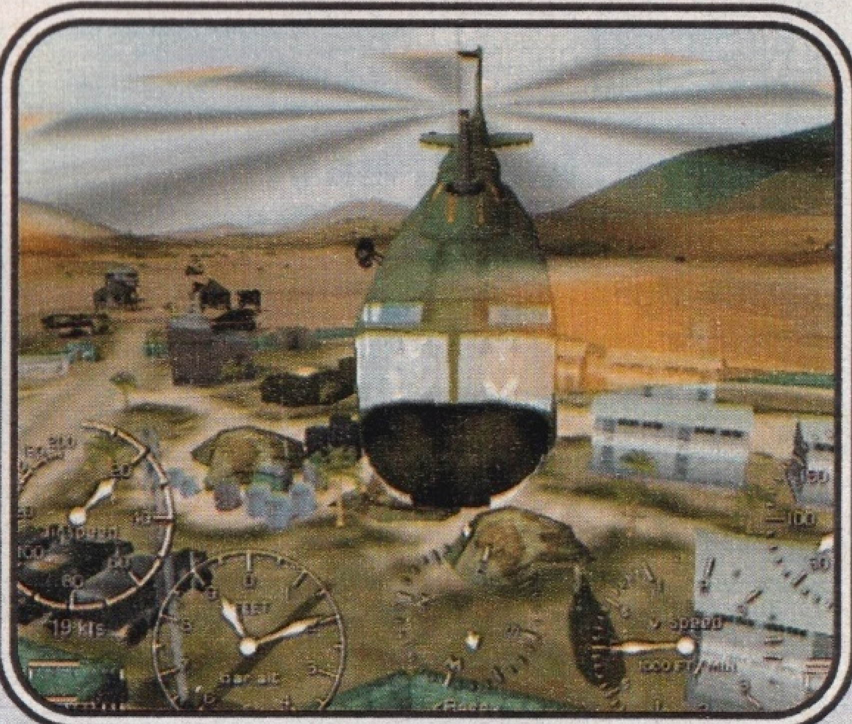


Steel Beasts
Symulator czołgu
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer
cena 49.90
Shrapnel / CD Projekt
Gra na platformy: PC
www.shrapnelgames.com
3+

SAR: Vietnam Med Evac

Bliska krewna opisywanej w poprzednim numerze SEARCH AND RESCUE 4. Jej rodzice mieli naprawdę fajny pomysł – przerzucili cię do Wietnamu z czasów wojny z Amerykańcami, wsadzili do śmigłowca i nakazali fruwać nad tym całym majdanem, zbierać rannych i dowozić do szpitali. Pomysł wypalił, ale z bardzo kiepściutkiego działka.

Co zawiodło? Przede wszystkim grafika. Gra SAR4 wyglądała przyzwoicie, VIETNAM MED EVAC prezentuje się o dwie mile gorzej, przede wszystkim dlatego, że Wietnam to nie wybrzeże Stanów Zjednoczonych. Zaprogramowanie ładnej dżungli i przyciągających oko wiosek z chatami krytymi słomą okazało się zbyt trudne. Po wtóre, przedstawionej w grze wojnie brakuje życia. Nie znajdziesz tu śmigłowców kołujących nad lasami, obrony przeciwlotniczej dziurawiącej twój kadłub, możliwości wzięcia udziału w jakiejś większej operacji, wreszcie czegoś tak zwyczajnego jak tryb multiplayer. Zalety? Te oczywiście też są. Przede wszystkim bardzo miło się gra. Człowiek siada do klawiatury i... czas przelatuje mu koło nosa. Obok sporej liczby misji pochwalić wypada też dobry model lotu i niską cenę.



SAR: Vietnam
Symulator lotu
☐ Wersja PL ☐ Multiplayer
cena 19.90
Interactive Vision / PLAY
Gra na platformy: PC
www.play.com.pl
3

Gods and Generals

Ależ to badziewie! Drętwe, cuchnące zjełczałym masłem i zatopionymi w odgazowanym bronksie blantami! Nie zdziwiłbym się, gdyby za tą grą stali pacjenci szpitala dla psychicznie chorych o zaostrzonym rygorze, którzy mieli dość dziergania sweterków i grania w warcaby z co bardziej litościwymi strażnikami...

Blisko 10 lat temu przez kina przewinął się monumentalny obraz „Gettysburg", opowiadający o najsłynniejszej bitwie wojny secesyjnej. W tym roku nakręcono jego drugą część, zatytułowaną „Gods and Generals". Stworzono też grę... ni to strzelaninę FPP, ni to trójwymiarową przygodówkę, taką z koślawą grafiką, pokopanym sterowaniem i bezsensownymi zasadami. Trawa wyglądająca jak psia kupa, tekturowe drzewa, ludzie jak manekiny wycięte z blachy falistej, bronie przypominające wymiociny z gumy (niech żyje strzelba jednorazowego użytku!) – to rzeczywistość, jaką program oferuje. A gracz? A gracz wciela się w jakiegoś żołnierza, biega bez celu po łąkach i strzela do napotkanych łamag. Czasem trafia, czasem nie. Ofiary spod Bull Run, Fredricksburg i Chancellorsville w grobach się przewracają...



Gods and Generals
Przygodowo-zręcznościowa
☐ Wersja PL ☐ Multiplayer
cena 14.90$
Activision Value
Gra na platformy: PC
www.activisionvalue.com
1

AMERICA'S ARMY

Podczas gry wciśnij klawisz „~" w celu otworzenia okienka konsoli. Wpisz poniższy kod.

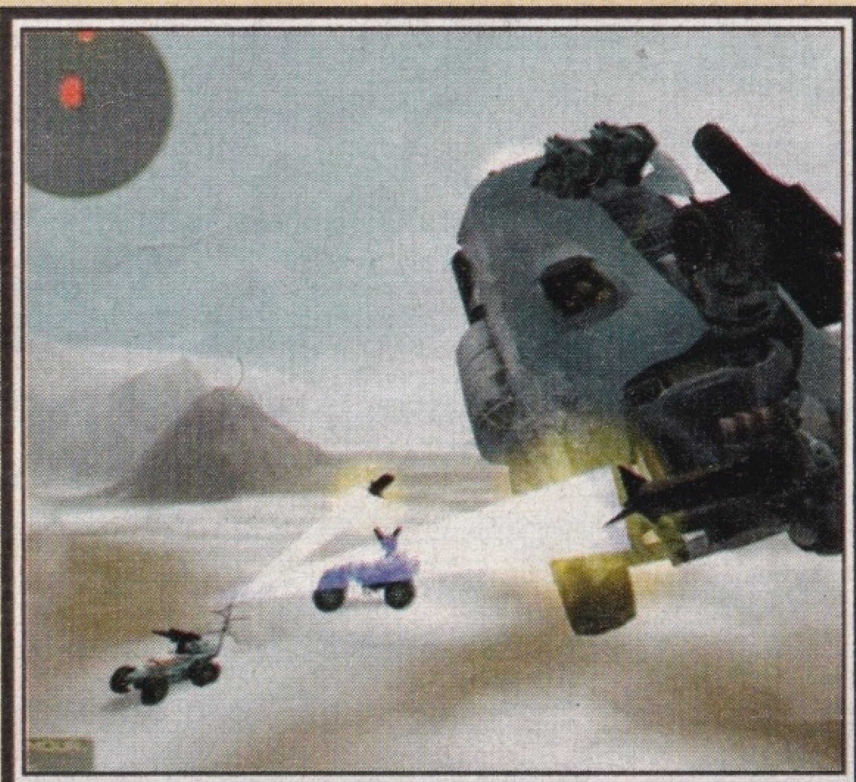
behindview 1 – Widok z trzeciej osoby

Odblokowywanie poziomów:
Kiedy pojawi się komunikat „Not Qualified" wciśnij klawisz F3, a poziom zostanie udostępniony.



BANDITS: PHOENIX RISING

Uwaga! Podany sposób wymaga edycji jednego z plików gry. Zanim dokonasz edycji, koniecznie zrób kopię zapasową pliku. Dowolnym edytorem tekstu otwórz plik „garage.xml" znajdujący się w katalogu „\bandits\data\profiles". W tym pliku możesz edytować różne zmienne misji, takie jak chociażby broń.



BLOODRAYNE

TRIASSASSINDONTDIE – Nieśmiertelność
LAMEYANKEEDONTFEED – Pełne zdrowie
INSANEGIBSMODEGOOD – Amputacja
ANGRYXXXINSANEHOOKER – Napełnienie żądzy krwi
DONTFARTONOSCAR – Zamrożenie nieprzyjaciół
JUGGYDANCESQUAD – Tryb Juggy
NAKEDNASTYDISHWASHERDANCE – Fabryka czasu
SHOWMEMYWEAPONS – Pokazanie broni

Wybór poziomów:
Wejdź w opcje, a następnie do „Enter Cheat" i wpisz ONTHELEVEL. Następnie przytrzymaj klawisz „Shift" i wybierz opcję „New" w głównym menu – wyświetli się menu wyboru poziomów.

CHROME

Podczas gry naciśnij klawisz „~" w celu wyświetlenia okienka konsoli. Następnie wpisz jeden z podanych poniżej kodów.

Cheat.GiveHealtex() – Daje apteczkę
Cheat.GiveKnife() – Daje nóż
Cheat.GiveGrenade() – Daje granat
Cheat.GiveOCS() – Daje urządzenie do szybkiego przywracania poziomu przeciążonego systemu nerwowego
Cheat.GiveTC234(– Daje TC234
Cheat.GiveTC234Sup() – Daje TC235 SUP
Cheat.GiveBjornHD() – Daje Bjorn HD
Cheat.GiveNoNFrager() – Daje NON „Frager"
Cheat.GiveC9A5() – Daje C9/A5
Cheat.GiveC9S() – Daje C9/S
Cheat.GiveMatsonCAFS() – Daje Matson CAFS
Cheat.GiveMatsonACC() – Daje Matson ACC
Cheat.GiveOCICrom() – Daje OCI Crom
Cheat.GiveLeRogue() – Daje LeRogue BM4000
Cheat.GiveGLDragoon() – Daje GL Dragoon
Cheat.GiveOCIX4() – Daje OCI X-4 Electra



COLIN MCRAE RALLY 3

Kody są przyporządkowane bonusowym kodom każdej z gier. Oznacza to, że każdy z kodów działa tylko z dyskami, które posiadają ten sam kod bonusowy.



Jet:
BKQXUE (kod bonusowy 0664)
GOBUUR (kod bonusowy 0976)
LOWWOH (kod bonusowy 1154)
YJBATU (kod bonusowy 1432)
RUGSSH (kod bonusowy 1866)
ZVISSZ (kod bonusowy 3430)
QXCIGJ (kod bonusowy 8622)

Baja Buggy:
NQFIPE (kod bonusowy 0976)
PHOUOT (kod bonusowy 1154)
VURCNU (kod bonusowy 1432)
KBTDXN (kod bonusowy 3430)
FIEWHO (kod bonusowy 8622)

Hovercraft:
OHCTHS (kod bonusowy 0664)
IURUOT (kod bonusowy 0976)
MHXIPE (kod bonusowy 1154)
NXDLLB (kod bonusowy 1432)
BKQBAU (kod bonusowy 1866)
IYYRUV (kod bonusowy 3430)
BSBNNN (kod bonusowy 8622)



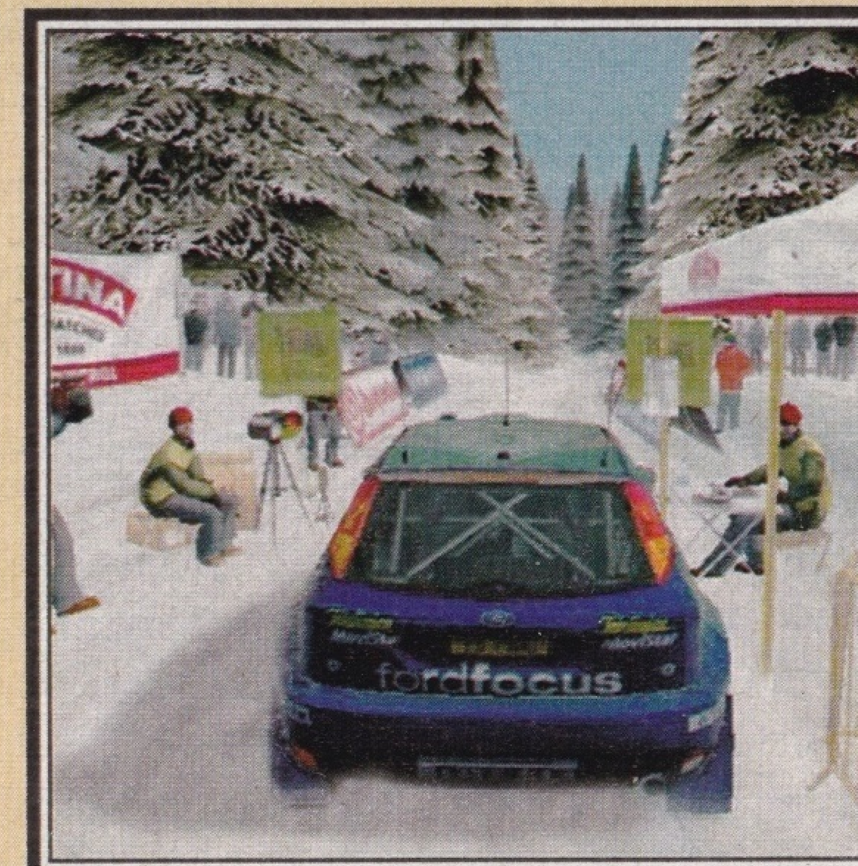
Battle Tank:
LHZWOH (kod bonusowy 0976)
ZIIUUR (kod bonusowy 1154)
ZSSDBU (kod bonusowy 1432)
LWXEIF (kod bonusowy 1866)
MRJBJY (kod bonusowy 3430)
KOHOQO (kod bonusowy 8622)

Samochody R/C:
WWBDBU (kod bonusowy 0976)
AQVATU (kod bonusowy 1154)
GBPWOH (kod bonusowy 1432)
PFKCXQ (kod bonusowy 1866)
SCFNVR (kod bonusowy 3430)
ODSXAS (kod bonusowy 8622)

Ford Super Focus:
OQJZZY (kod bonusowy 0976)
UYNFVA (kod bonusowy 1154)
GOSYHS (kod bonusowy 1384)
LPGXUE (kod bonusowy 1432)
WSNBSB (kod bonusowy 1866)
HSSNXU (kod bonusowy 3325)

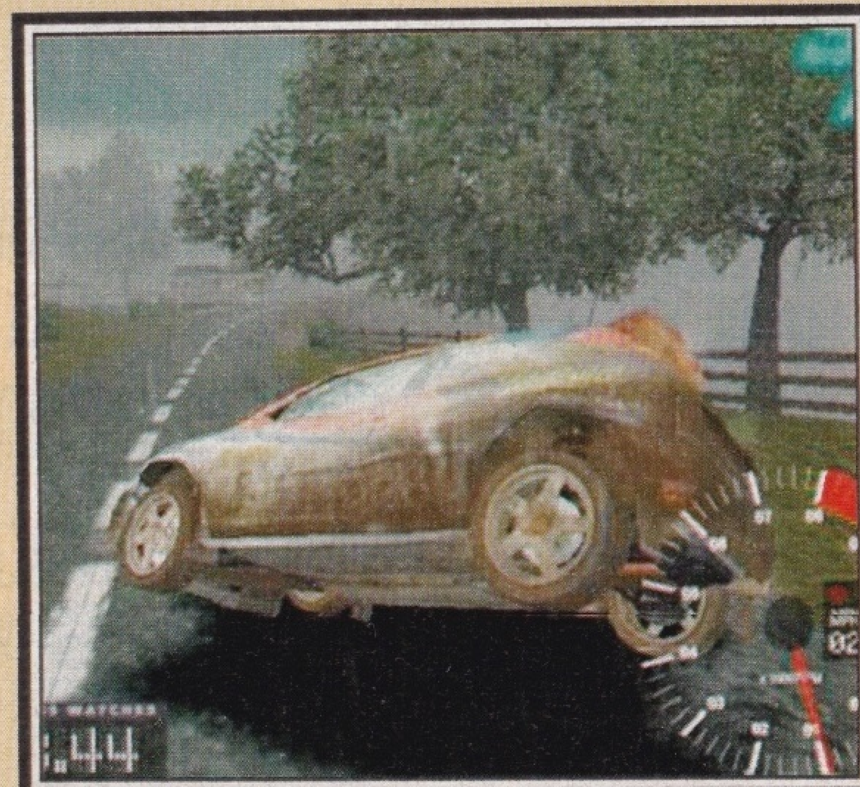
Wszystkie samochody:
OQJAMA (kod bonusowy 0664)
MKCLLB (kod bonusowy 0976)
WWACNU (kod bonusowy 1154)
FMGUOT (kod bonusowy 1432)
OQJHOK (kod bonusowy 1866)
QWIZEK (kod bonusowy 3430)
IDNUZH (kod bonusowy 8622)

Wszystkie trasy:
ODIATU (kod bonusowy 0976)
XWUDBU (kod bonusowy 1154)
RVNUUR (kod bonusowy 1432)
ODIFCS (kod bonusowy 1866)
OQUPBG (kod bonusowy 3430)
HSSQMU (kod bonusowy 8622)



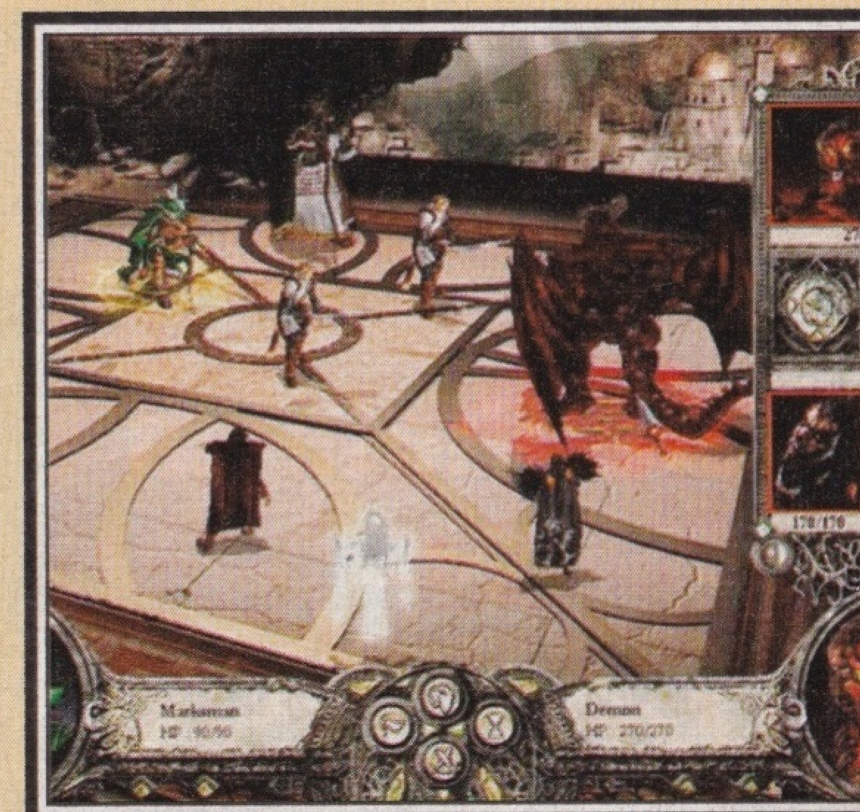
Wszystkie części:
FHPCNU (kod bonusowy 0976)
UZVLLB (kod bonusowy 1154)
HZUWOH (kod bonusowy 1384)
KEZIPE (kod bonusowy 1432)
FHPIWQ (kod bonusowy 1866)
OVAGMF (kod bonusowy 3430)
UABSSR (kod bonusowy 8622)

Wszystkie poziomy trudności:
WSNXZU (kod bonusowy 0976)
AUNAMA (kod bonusowy 1154)
UXNKFB (kod bonusowy 1432)
FIEBLQ (kod bonusowy 3430)
KBTYFO (kod bonusowy 8622)



DISCIPLES 2: GUARDIANS OF THE LIGHT

Podczas gry wciśnij klawisz „Enter" i wpisz jeden z poniższych kodów. Następnie ponownie wciśnij klawisz „Enter".



moneyfornothing – 9999 sztuk many i złota
borntorun – Odnowienie punktów ruchu drużyny
help! – Uzdrowienie całej drużyny
wearethechampions – Zakończenie misji sukcesem
loser – Zakończenie misji niepowodzeniem
herecomesthesun – Pełna mapa
paintitblack – Ukrycie mapy
anotherbrickinthewall – Zezwolenie na budowę w stolicy
givepeaceachance – Pokój ze wszystkimi krajami
badtothebone – Wojna ze wszystkimi krajami
cometogether – Przymierze ze wszystkimi krajami
jump – Wszyscy członkowie drużyny są prawie na następnym poziomie doświadczenia
stairwaytoheaven – Podniesienie poziomu wszystkim członkom drużyny
lifeisacarnival – Ożywienie poległych jednostek
allalongthewatchtower – Poznanie jednostek w obrębie miast
invisibletouch – Komputer nie widzi cię
letsdothetimewarpagain – Posunięcie się o jeden dzień

ENCLAVE

Uwaga! Podany sposób wymaga edycji jednego z plików gry. Zanim dokonasz edycji, koniecznie zrób kopię zapasową. Dowolnym edytorem tekstu otwórz plik „environment.cfg", znajdujący się w katalogu z grą. Dodaj następującą linijkę do tego pliku:

CON_ENABLE=1

Następnie podczas gry wciśnij klawisz „~" w celu wyświetlenia okienka konsoli. Wpisz jeden z podanych poniżej kodów. Wskazówka: otwórz plik „config.mpp" – jest tam pełna liczba komend, które możesz wpisywać w okienku konsoli.

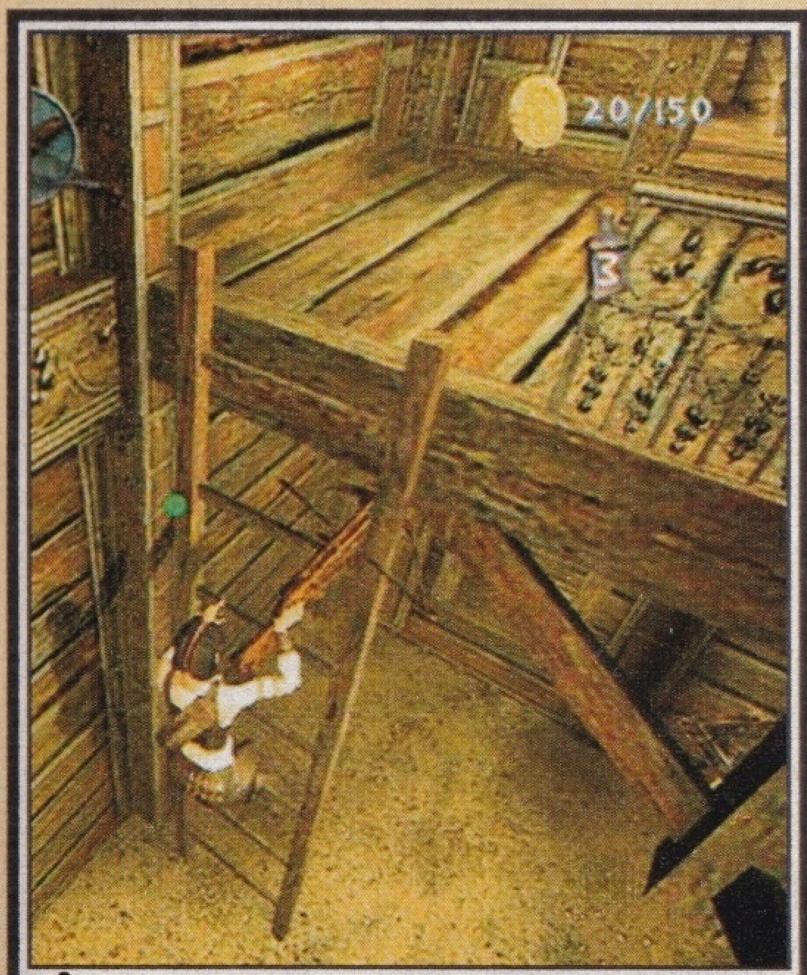
cmd giveall – Wszystkie przedmioty
cmd noclip – Przechodzenie przez ściany
cg_menu cheatmenu – Odblokowanie trybu cheatowania – po wpisaniu tego kodu naciśnij ponownie klawisz „~" w celu uzyskania dostępu do opcji nieśmiertelności i ukończenia misji.



Alternatywny sposób:
Uwaga! Podany sposób wymaga edycji jednego z plików gry. Zanim dokonasz edycji koniecznie zrób kopię zapasową. Dowolnym edytorem tekstu otwórz plik „environment.cfg" znajdujący się w katalogu z grą. Dodaj następującą linijkę do tego pliku:

IN_HARDCORE=1

Otwórz plik „config.mpp" i znajdź wpis „Keyboard & mouse". Pod nim znajdziesz pełną listę kombinacji klawiszy, które możesz wprowadzać podczas gry.



RESTAURANT EMPIRE

Podczas gry wprowadź jedną z poniższych kombinacji klawiszy.

Shift + Alt + C – Dodatkowe 100,000 dolarów
Shift + Alt + F – Zwiększenie oceny żywności o 10 podczas rywalizacji
Alt + Ctrl + E – Zewnętrzne zmodernizowanie wszystkich restauracji
F11, następnie Shift + Alt + V – Zakończenie scenariusza sukcesem



STAR TREK: ELITE FORCE 2

Uruchom grę z parametrem „+set developer 1". Po uruchomieniu się gry zamknij konsolę klawiszem „~" i wciśnij klawisz „Esc", aby powrócić do głównego menu. Zacznij grę i wciśnij klawisz „~" w celu otworzenia okienka konsoli. Następnie wpisz jeden z poniższych kodów.

god – Nieśmiertelność i nieograniczona amunicja
health <liczba> – Otrzymanie określonej ilości energii
notarget – Niewidzialność
kill – Samobójstwo
spawn <nazwa modelu i ścieżka> – Zrzucenie modelu. Musisz podać dokładną ścieżkę do modelu
modellist – Lista modeli
noclip – Przechodzenie przez ściany
cg_3rd_person <0 lub 1> – Widok z trzeciej osoby



THE HULK

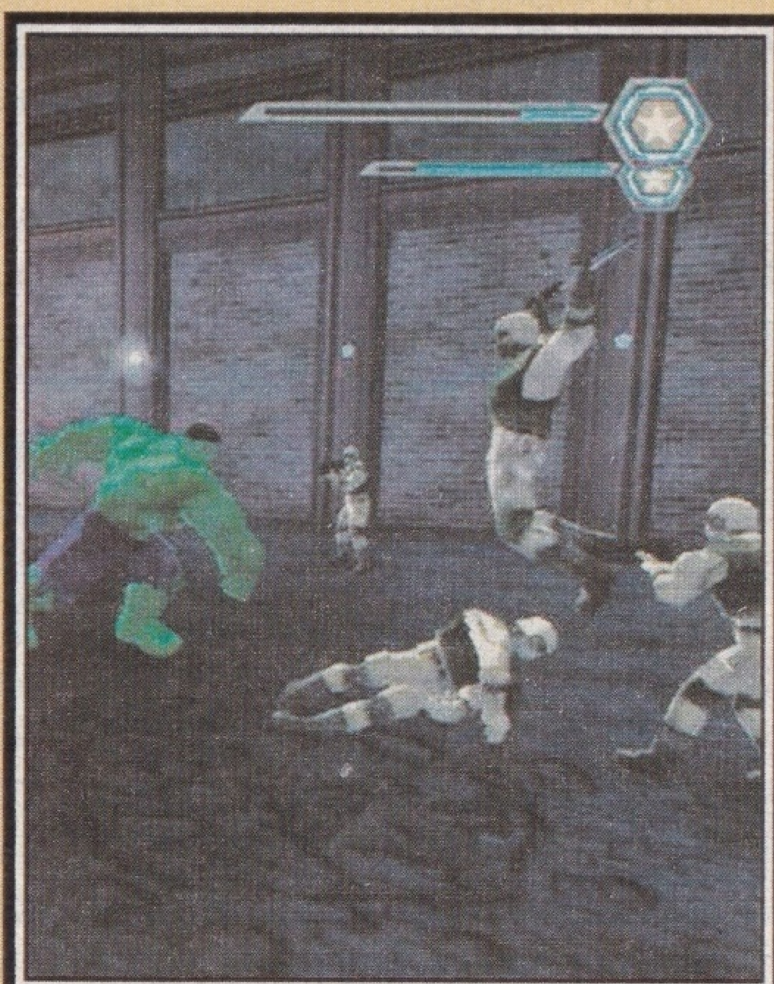
Edycja pliku:
Dowolnym edytorem tekstu stwórz plik „args.txt" w katalogu, w którym znajduje się „hulk.exe". W pliku tym umieść jedną z poniższych linijek.

„-fesoak" – Odblokowanie wszystkich cheatów, filmów oraz materiałów z tworzenia gry i filmu
„-supersoak" – Odblokowanie wszystkich opcji, również trybu wyzwań
„-soak" – Ominięcie sekwencji wprowadzającej
„-nosound" – Zablokowanie dźwięku
„-framerateicon" – Wyświetlenie liczby klatek



Alternatywny sposób:
W opcjach wybierz Code Input i wpisz jeden z poniższych kodów. Następnie wybierz Special Features i opcję Cheats, która umożliwi ci włączanie i wyłączanie kodów.

GMMSKIN – Nieśmiertelność
FLSHWND – Regenerator
ANGMNGT – Pełny miernik wściekłości
GRNCHTR – Nieograniczona liczba kontynuacji
HLTHDSE – Mocniejszy Hulk
BRNGITN – Silniejsi przeciwnicy
MMMYHLP – Słabsi przeciwnicy
FSTOFRY – Grzeszny cios
BRCESTN – Rozwiązanie zagadki
NMBTHIH – Wyczyszczenie tablicy wyników
TRUBLVR – Odblokowanie wszystkich poziomów



Kody wpisywane podczas gry:
Podczas gry znajdź jeden z terminali (Code Input) i wpisz jeden z poniższych kodów.

SANFRAN – film „Hulk Transformed"
PITBULL – film „Hulk vs. Hulk Dogs"
FIFTEEN – film „Desert Battle"
NANOMED – film „Hulk Movie F/X"
JANITOR – Gra Szarym Hulkiem

Garść porad dla nieopierzonych. W RAVEN SHIELD naprawdę daje się zagrać. Ba! Można ją nawet ukończyć!

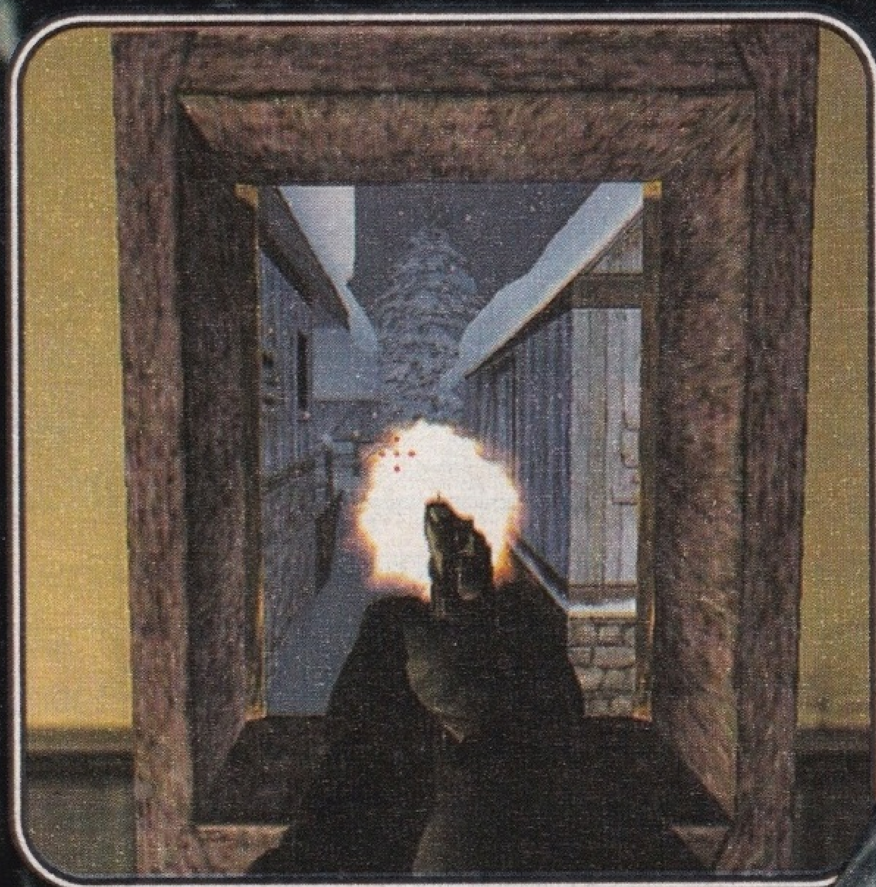
Tom Clancy's RAINBOW SIX

RAVEN SHIELD

Witam w poradniku do RAVEN SHIELD. Pisząc go chciałem wyjaśnić pewne podstawowe problemy związane z tą grą. Wydaje mi się, że elementem, który koniecznie trzeba omówić, jest etap planowania misji. Zakładam, że poziom czysto zręcznościowy nie wymaga porad – do opanowania go wystarczy doskonały tryb treningowy.
RAVEN SHIELD – jak każdą odsłonę RAINBOW SIX – możemy podzielić na trzy fazy: odprawę, planowanie i wykonanie misji. Odprawy przed zadaniami są, owszem, ciekawe i w zasadzie bardzo szczegółowe, lecz z całą pewnością nie dają pełnego obrazu sytuacji. Dlatego też powinieneś zastanowić się, czy sensowny jest wybór składu w momencie, gdy nie znasz dokładnie terenu, w którym przyjdzie ci się poruszać? Zanim przystąpisz do selekcji komandosów, przyjrzyj się dokładnie mapie okolicy. Zwróć uwagę na ewentualne miejsca, w których można by ulokować snajperów. Warto też przyjrzeć się rzeczom (np. meblom, skrzyniom i tym podobnym), które mogły zostać wykorzystane przez terrorystów jako prowizoryczne barykady. Sprawdź również, czy więcej jest otwartych przestrzeni, gdzie nie sposób się ukryć, czy też przeważają jednak ciasne korytarze.

Grupy

Od tego typu czynników powinieneś uzależnić dobór zawodników. Jeżeli dojdziesz do wniosku, że na danej mapie nie ma zbyt wielu miejsc odpowiednich dla snajperów, po prostu ich nie zabieraj – w walce na krótki dystans nie będziesz miał z nich zbytniego pożytku. Pamiętaj, że w boju dysponujesz ósemką ludzi – tak więc zadbaj, aby ta ilość została wykorzystana optymalnie. W przypadku strzelaniny lepiej mieć możliwość dowodzenia ósemką uzbrojonych w broń maszynową, aniżeli siódemką zbrojnych i jednym snajperem. To samo tyczy się specjalistów od zwiadu i materiałów wybuchowych – wprawdzie w niektórych misjach są doprawdy niezbędni, ale nie należy z nimi przesadzać. Wystarczy jeden fachowiec, byle był dobry w tym, co robi.
Skoro już jesteśmy przy specjalistach, to sugerowałbym umieszczanie ich w oddzielnych grupach – w miarę możliwości dwuosobowych. Drugi komandos będzie wówczas pilnował pleców swojego kolegi (lub koleżanki) z zespołu. Podstawę grupy i tak stanowi przecież sekcja uderzeniowa. Można założyć, że większa ilość grup operacyjnych daje planującemu większe możliwości – w maszynerii pojawia się jakby więcej trybików i każdym z nich możesz do woli sterować. Wysyłanie tylko jednej drużyny bądź nawet jednego tylko komandosa to najczęściej pewna śmierć. Ale w przypadku dużych oddziałów oprócz zwiększonej siły ognia zwiększa się też ryzyko, że ktoś z twoich ludzi zostanie ranny lub nawet zabity. Tłum oraz liczba grup operacyjnych pogłębiają też chaos w momencie, gdy misja bierze w łeb. Planując zadanie, musisz zatem znaleźć równowagę między siłą a – że tak powiem – zwrotnością oraz mobilnością twoich grup.
W moim przypadku sprawdził się następujący podział. W grupie pierwszej – którą oznaczysz takim kolorem, jaki pasuje ci najbardziej – znajduje się najwięcej wyszkolonych strzelców, przez co jednostka ta staje się główną sekcją uderzeniową. Do drugiego oddziału – zakładając oczywiście, że istnieje taka potrzeba – trafiają snajper oraz żołnierz, który posiada silnie rozwinięte cechy przywódcze. Pozostaje jeszcze kwestia trzeciej grupy o najmniej stałym składzie. Ponieważ to pierwszy oddział zajmuje się z reguły zadaniami najtrudniejszymi, trójka funkcjonuje na zasadzie wsparcia. Oczywiście sposób ten nie zadziała na 100 procent w każdej misji.





Ekwipunek





Kolejną kwestią, którą musisz wziąć pod uwagę, jest wyposażenie twoich ludzi. Przede wszystkim musisz zastanowić się, jak wielka siła ognia będzie ci w danym miejscu potrzebna. Nie musisz być nawet specem od uzbrojenia, żeby dokonać trafnego wyboru. No bo przecież od razu wiadomo, że na otwartej przestrzeni potrzeba będzie czegoś mocniejszego od zwykłego pistoletu, zaś karabin snajperski nie przyda się specjalnie podczas misji rozgrywanych wewnątrz budynków.

Ważne jest też, jak cicho musisz się zachowywać podczas danej operacji. Z tym związana jest kwestia tłumików. Faktem jest, że podczas misji pierwszej i kolejnych, w których nie trzeba się nigdzie podkradać, tłumiki nie są niezbędne. Należy pamiętać też, że mają one dość znaczny (negatywny) wpływ na efektywność używanej broni – co szczególnie daje się we znaki na otwartej przestrzeni. Ale z drugiej strony, w RAVEN SHIELD terroryści mają nie tylko czujne oczy ale także uszy. Działają też w stanie skrajnego napięcia, toteż nie zdziw się, że na odgłosy kanonady zareagują rozstrzelaniem wszystkich zakładników. Po raz kolejny nader ważne okazuje się odnalezienie równowagi między dopuszczalnym poziomem hałasu a wymaganą siłą ognia. Dlatego sugerowałbym wyposażenie w tłumiki jedynie tej grupy, która ma za zadanie odbić zakładników – w ten sposób powinno zmniejszyć się ryzyko wywołania niepotrzebnego łubudubu. Rzezią zajmą się pozostałe sekcje.

No tak. Pozostaje jeszcze kwestia broni snajperskiej – przy wyborze zwróć uwagę na jej stabilność. W niektórych przypadkach twój snajper musi stać, aby oddać strzał, więc... sam rozumiesz. Zdecydowanie najbardziej stabilną giwerą w tej lidze jest PSG-1 i ją wybieram w pierwszej kolejności, kiedy wiem, że okolica do najtrwalszych nie należy. Kiedy jednak jesteś pewien, że snajper będzie sobie gdzieś tam klęczał czy nawet leżał, możesz spokojnie zdecydować się na giwerę o większej sile ognia.



Taktyka

Ważną rzeczą, o której nie powinieneś zapominać, jest fakt, że masz do czynienia z grą zespołową. To nie jest tak, że możesz pozwolić sobie na stratę choćby jednego człowieka – gdy usłyszysz „man down!", możesz równie dobrze załadować misję od nowa. Chociaż, z drugiej strony, uważnie obserwuj przebieg misji – nawet wtedy, gdy kończy się ona klęską. Dzięki temu powinieneś zauważyć, w którym momencie sprawy biorą w łeb. A to, wbrew pozorom, bardzo przydatna wiedza.





Kolejną ważną sprawą jest orientowanie się, czym w danej chwili zajmują się poszczególne grupy. Ale tego nie sposób kogoś nauczyć – jeżeli to twoje pierwsze spotkanie z serią RAINBOW SIX, to niestety czeka cię jeszcze sporo płaczu i zgrzytania zębami. Tym, o czym musisz bezwzględnie pamiętać, jest fakt, że twoi żołnierze nie należą do najmądrzejszych. Tzn. nie są może całkowitymi idiotami, ale nie przystosowują się na bieżąco do tego, co dzieje się wokół nich (ale to w sumie jest częścią gry). I tego musisz być cały czas świadomy. Np. jeżeli w planie misji nakazujesz grupie rzucić granat dymny i iść dalej, to w praktyce granat zostanie, owszem, rzucony, ale nikt nie będzie czekał, aż dym stanie się odpowiednio gęsty. Dlatego też musisz inaczej to rozwiązać – np. poprzez rozkaz, aby po rzuceniu granatu grupa poruszała się ostrożnie. Dzięki temu zyskasz odpowiednio na czasie i nie odnotujesz nieprzyjemnej wpadki.

KONIEC

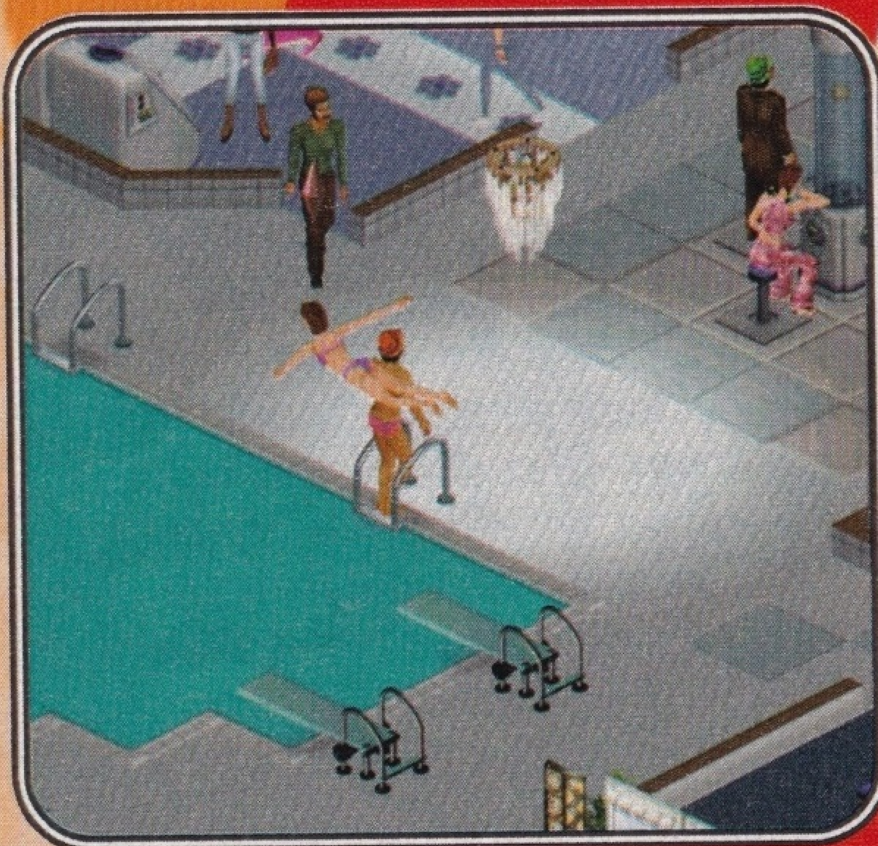
Maciej „Anzelmo" Ogiński

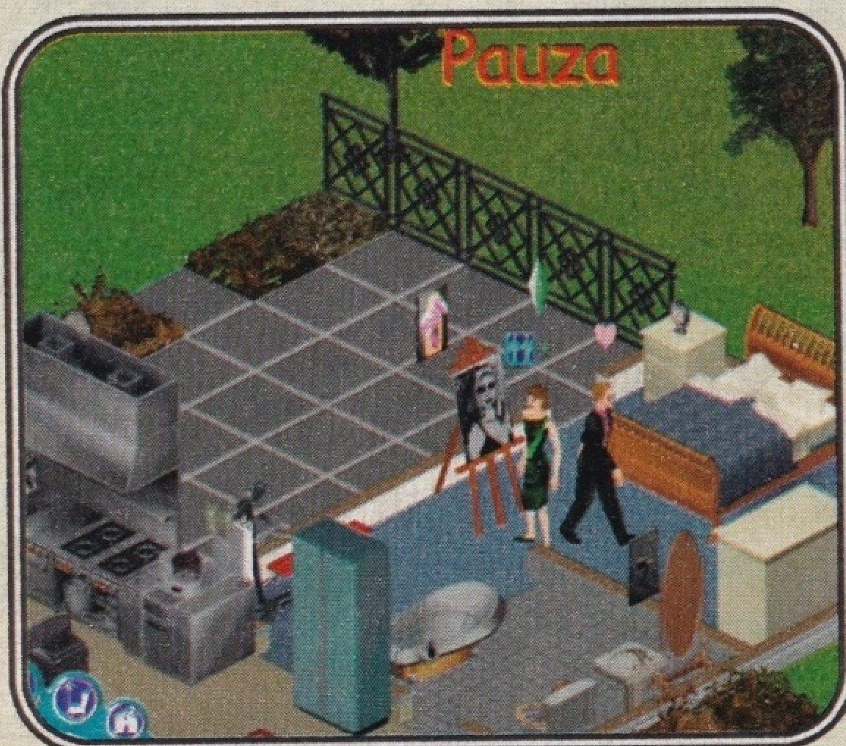
The Sims GWIAZDA

Zostań prawdziwą gwiazdą!!! Ten poradnik przeprowadzi cię przez pułapki showbiznesu

Rodzina

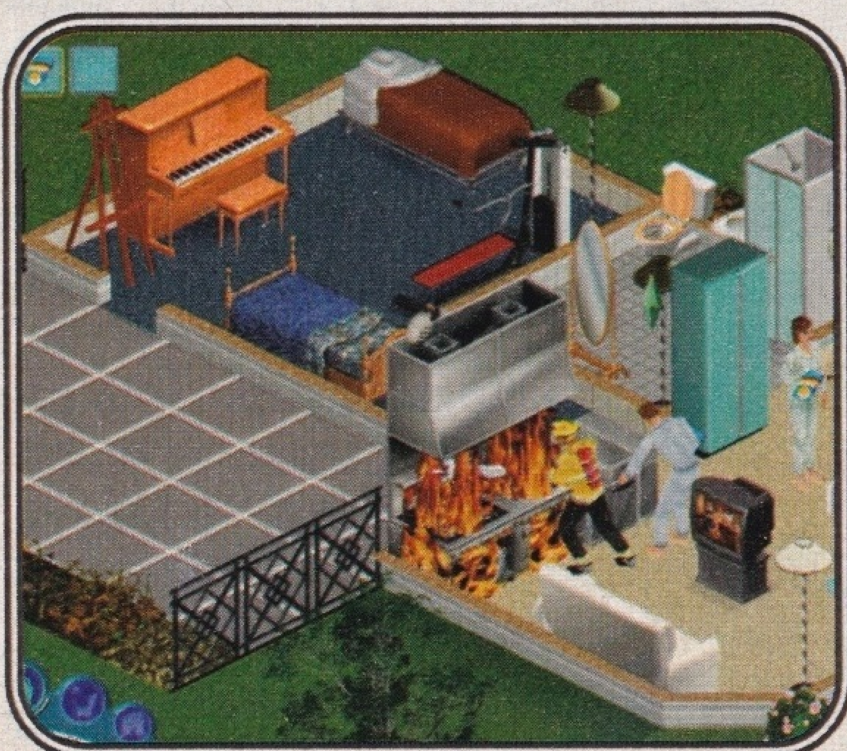
Początkujący gracz powinien zdecydować się na parę dorosłych Simów przeciwnej płci. Nie należy wybierać małżeństwa z dziećmi, gdyż te ostatnie tylko sprawiają kłopot i w dodatku utrzymanie ich jest bardzo kosztowne. Jedynym minusem pary mogą być kłopoty w zaspokajaniu potrzeby towarzyskiej, co jest szczególnie widoczne u płci pięknej. W takiej sytuacji zadbaj o wspólne spożywanie posiłków oraz oglądanie telewizji. Pierwszy dzień w nowym domu jest bardzo ważny i należy go starannie zaplanować. Póki Simy mają dobry humor, należy zapędzić ich do ćwiczeń oraz nawiązywania bliższych kontaktów międzyludzkich. Później nie zawsze będzie im się chciało nad tym pracować.





Bezpieczeństwo

Kuchenki mają niemiłą tendencję do samozapłonu. Aby uniknąć przykrych skutków pożaru, zainstaluj specjalny wykrywacz dymu, który w razie potrzeby bardzo szybko powiadomi straż pożarną. Własnoręczna próba gaszenia ognia często kończy się spaleniem Sima, więc lepiej trzymać ich z daleka od płomieni. Wskazane jest także zainstalowanie czujki antywłamaniowej. Jeśli nie chcesz obudzić się bez telewizora, a przy okazji dostać nagrodę za pomoc w schwytaniu groźnego przestępcy, to urządzenie jest właśnie dla ciebie.



Kariera

Jeśli twoi podopieczni będą starali się jednocześnie zrobić karierę jako artyści, mogą pojawić się duże problemy finansowe. Sprzedaż namalowanych obrazów i występy początkującej gwiazdy nie wystarczą nawet na jedzenie, nie wspominając o dodatkowym wyposażeniu mieszkania. Najlepiej jeśli jeden Sims pracuje normalnie, a drugi zaczyna robić karierę. Dzięki takiemu rozwiązaniu rodzina będzie miała stałe dochody. Każdego dnia znajdziesz jedną ofertę pracy w gazecie oraz trzy w Internecie. Do przeszukiwania Sieci niezbędny jest niestety dość kosztowny komputer. Jeśli już znajdziesz odpowiednie zajęcie, kup Simowi zegar, który będzie go budził co rano.





Umeblowanie domu

W każdym domu muszą pojawić się pewne elementy wyposażenia, które będą gwarantowały zamieszkującej go rodzinie minimum wygody. Podstawowym pomieszczeniem jest kuchnia z jadalnią. Musi się w niej pojawić lodówka, blat do przygotowywania posiłków, kuchenka oraz zlewozmywak. Przydatny będzie też stół jadalny z krzesłami, który musi być stale utrzymywany w czystości. W łazience niezbędny jest sedes, umywalka i prysznic, który można później zastąpić wanną. W pokoju powinna być odpowiednia liczba łóżek (dopiero kiedy para Simów ma wskaźniki stosunków powyżej 50 punktów może spać w jednym, podwójnym łóżku), szafka nocna z budzikiem oraz szafa na ubrania. Jeśli zostanie jeszcze trochę gotówki, należy pomyśleć o sprzętach rozwijających poszczególne cechy charakteru Simów.

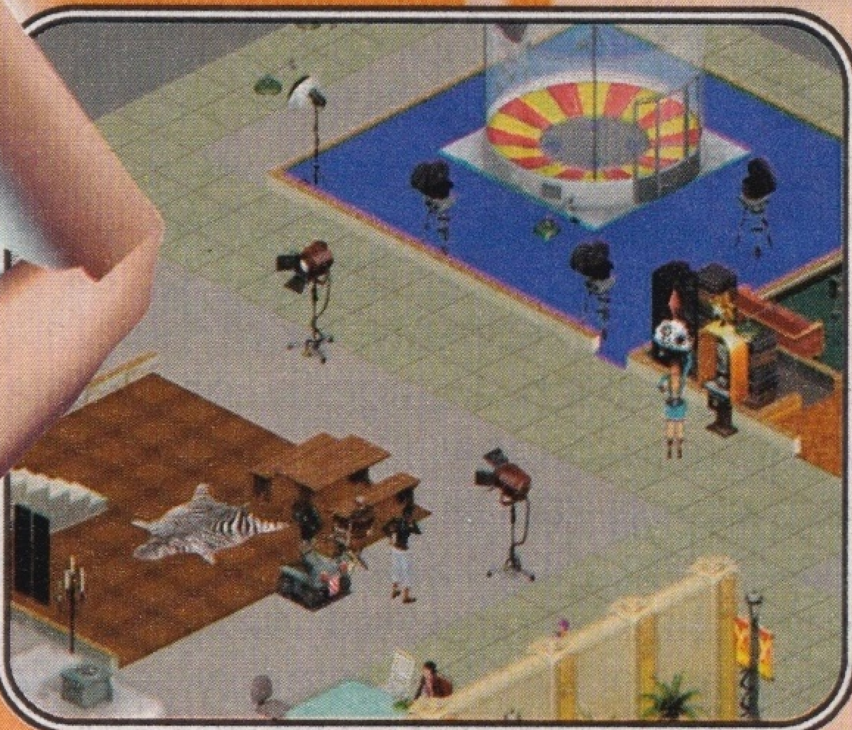


Nowe osoby

W GWIEŹDZIE wprowadzono kilka nowych osób, z których najważniejsze to:
Lena – niezastąpione źródło informacji o prawach rządzących światem showbiznesu. Jej rady dotyczące nagród czy postępowania z fanami są zawsze bardzo przydatne. Lenę rozpoznasz po czarnej bluzie, jasnych dżinsach oraz notatniku w ręku.
Paparazzi – jednocześnie zmora wszystkich gwiazd i wielki sojusznik w robieniu kariery. Jeśli nie zwraca uwagi na Sima, spróbuj się czymś popisać lub zaaranżować jakąś scenkę. Pamiętaj, nie ważne jak o Simie piszą, tylko żeby nie przekręcili nazwiska! Niekiedy nawet jedno zdjęcie wystarczy, by awansować, dlatego też rozejrzyj się za facetem z aparatem.
Specjaliści – producenci, kamerzyści, fotografowie, projektanci mody, itp. Tak naprawdę to od nich w dużej mierze zależy kariera każdego artysty. Jeśli będzie on za mało znany, nawet nie będzie im się chciało z nim rozmawiać.
Fani – nieodzowny element otoczenia każdej gwiazdy. Kim by ona była bez fanów? Czasami warto przerwać nawet masaż, aby podarować im autografy. Lekceważeni fani mogą po prostu zwariować na punkcie Sima i stać się naprawdę nieprzewidywalni.

Nagrody

Otrzymanie nagrody to jeden z najprzyjemniejszych momentów w życiu każdej gwiazdy. Wystarczy już dwie i pół gwiazdki, a Sim może postawić sobie na półce piękną statuetkę. Najważniejszą z nich jest nagroda publiczności, o przyznaniu której decydują wyłącznie fani.



Sławy

Przy odrobinie szczęścia Sim może spotkać prawdziwego artystę przez duże A. Rozpoznasz go po złotej gwiazdce unoszącej się nad jego głową. Jednak nie łudź się, że Marilyn Monroe czy Andy Warhol zniża się do rozmowy ze zwykłym śmiertelnikiem. Przy odrobinie szczęścia uda się zdobyć cenny autograf. Pozostałe „normalne" gwiazdy są bardziej otwarte i możesz, a nawet musisz nawiązywać z nimi kontakt. Co jakiś czas sprawdzaj, kto jest na topie, aby wiedzieć, z kim warto się zadawać. Uzyskanie dwóch i pół gwiazdki wymaga przyjaźni z kilkoma sławami. Najlepszym miejscem do nawiązywania kontaktów w nieformalnych warunkach jest salon odnowy biologicznej. Każdy Sim w kostiumie kąpielowym wygląda przecież tak samo.



Najważniejsze cechy

Każdego Sima określa zestaw sześciu cech: gotowanie, technika, charyzma, kondycja, logika i inwencja. Jeśli niewystarczający poziom jednej z nich będzie przeszkadzał w karierze, zostanie ona wyróżniona w menu cech. Wybierając karierę artysty wystarczy skupić się na zaledwie połowie z nich.
Inwencja (inaczej kreatywność) – najważniejsza cecha Sima, który chce zostać gwiazdą. Kup do domu sztalugi i fortepian, aby mógł się rozwijać w tym kierunku. Dodatkową zaletą przedmiotów zwiększających inwencję jest fakt, że zapewniają one także niezłą rozrywkę. Jeśli Sim namaluje jakiś obraz, będzie go mógł sprzedać.
Charyzma (zdolności przywódcze) – bardzo przydatna zwłaszcza dla polityka. Przyszłemu artyście najbardziej jednak przyda się ściśle z nią związana się umiejętność występowania przed publicznością. Najprostszym sposobem rozwinięcia tej cechy jest ćwiczenie przed lustrem.
Kondycja fizyczna – wielogodzinne występy są naprawdę męczące i wymagają niezwykłej tężyzny. Prosty zestaw do ćwiczeń powinien rozwiązać problem kondycji.



Kreacje

Strojenie się to jedna z ulubionych rozrywek każdej sławy. Na początku gry Sim ma dość nieciekawe ubranko, które nie zrobi wrażenia w świecie showbiznesu. Zaopatrz go w gruby portfel i wybierz się na szalone zakupy. Pamiętaj jednak, że aby zmieniać stroje, będzie potrzebował szafy na ubrania. Koniecznie zwracaj uwagę, w jakiej kreacji pokazujesz się ludziom. Piżama jest niedopuszczalnym strojem. Praca w showbiznesie to nie piżama party!

Szczeble kariery

Droga na sam szczyt nie jest prosta i szybka. Sim musi naprawdę ciężko pracować, aby przejść wszystkie 10 szczebli kariery artysty. Po osiągnięciu każdego z nich otwierają się nowe możliwości, a Sim może używać coraz bardziej prestiżowych obiektów.



ilość gwiazdek	tytuł	dosępne obiekty
	Nikt	Scena karaoke i scena z mikrofonem
½	Popychadło	Zestaw fotograficzny – Pozuj do reklam
★	Stały bywalec	Studio nagraniowe – Nagraj motyw przewodni, czyli dżingiel
★½	Przyjaciel vipów	Zestaw TV – Zagraj w reklamie
★★	Znana twarz	Zestaw fotograficzny – Pozuj
★★½	Karierowicz	Zestaw TV: Zagraj
★★★	Idol	Studio nagraniowe: Zagraj
★★★½	Gracz	Wybieg
★★★★	Odkrycie sezonu	Scena do kręcenia teledysków
★★★★½	Sława	Zestaw filmowy
★★★★★	Gwiazda	Wszystkie obiekty

KONIEC

Nim rzucisz do akcji wszystkie swoje strachy, poczytaj, jak najskuteczniej wywołać u śmiertelników schizofrenię

Ghost Master

GHOST MASTER nie jest grą bardzo trudną. Straszenie śmiertelników stanowi co prawda jej esencję, ale nie można na nim poprzestać. Prawdziwym wyzwaniem okazują się dopiero uwięzione duchy, na które można się natknąć na każdym poziomie. O ile w początkowych stadiach gry oswobodzenie owych duszyczek nie stanowi problemu, to później może to już być zadanie wymagające nie lada pomyślunku. Ponieważ tekst ten powstawał w oparciu o anglojęzyczną wersję programu, postawiłem nie bawić się w domorosłego tłumacza i używać oryginalnych nazw własnych. Przy korzystaniu z poradnika nie powinno sprawiać to problemu.

Najpierw zapoznaj się z misją treningową. To naprawdę dobry pomysł, zważywszy że w przystępny sposób uczy wszystkiego, co potrzebne będzie początkującemu Mistrzowi Strachów. No i jest to ciekawsza metoda poznania mechaniki gry niż lektura instrukcji :)

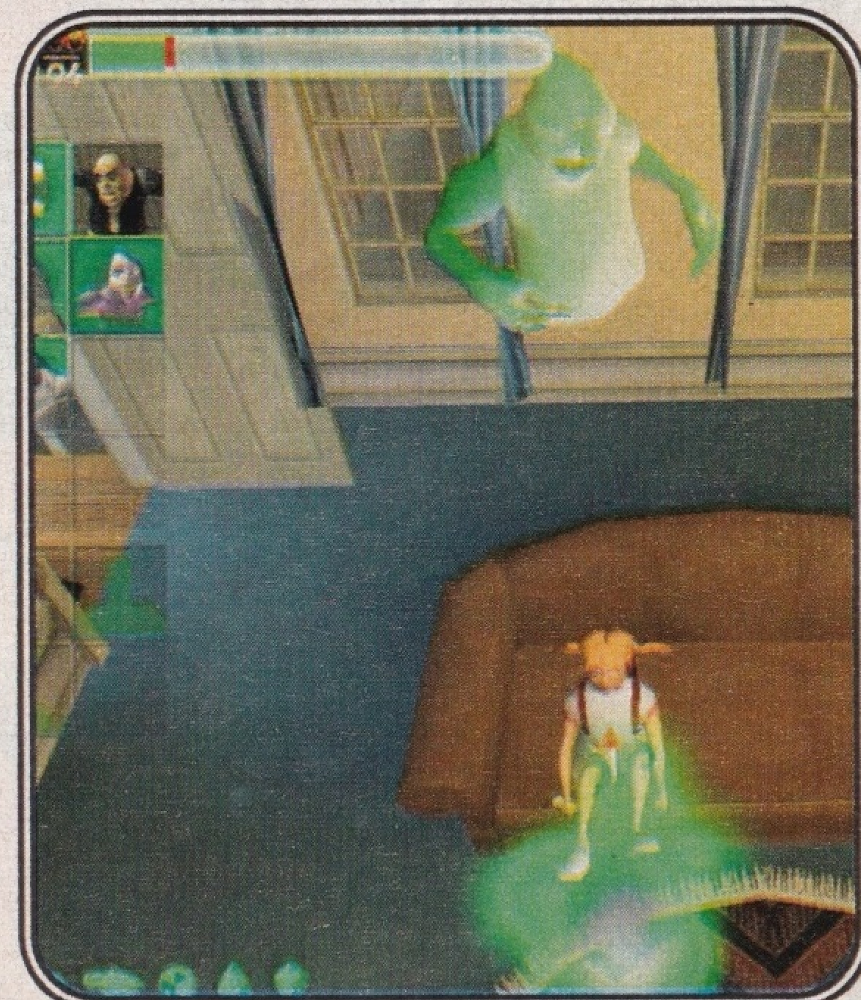
Straszymy

Gdy wkroczysz do akcji, postaraj się szybko obstawić swoimi zjawami cały parter. Dobrze jest też zostawić kilka duchów na zewnątrz, by śmiertelnicy, którzy uciekli z domu, nie czuli się przypadkiem bezpieczni. Wewnątrz wybieraj największe, kluczowe pomieszczenia – takie, przez które przewija się masa ludzi. Tak jest najwydajniej. Chodzi o to, byś przygotował swego rodzaju „ścieżkę zdrowia". Przerażony człowiek, uciekający przed twoją zjawą, powinien wpaść natychmiast na następną zmorę. W ten sposób możesz w stosunkowo krótkim czasie wykurzyć większą część towarzystwa. Kiedy już przerzedzisz szyki ludzi, zacznij skupiać się na jednostkach. Obserwuj wskaźniki szaleństwa ludzi i bierz się za tych, którym już niewiele potrzeba. W przypadku takiej „terapii indywidualnej" zbierz strachy i skup swoje siły na wybranej ofierze – na efekty nie powinieneś długo czekać.



Rozpoznanie to podstawa

Aby wydajnie straszyć, musisz poznać teren, na którym będziesz działał. Dlatego poświęć trochę czasu na przyjrzenie się rozkładowi pomieszczeń i zlokalizuj miejsca, gdzie najchętniej gromadzą się śmiertelnicy. Zwracaj uwagę na detale i wyposażenie lokali – elektronikę, instrumenty, zegary, sztukę, trofea – wszystkie przedmioty, które zaliczają się do takich kategorii, pozwalają przywołać odpowiednie duchy. Bardzo często zdarza się, że nie możesz nawiedzić pokoju, do którego czmychnęli przerażeni śmiertelnicy. Najczęściej wtedy wystarczy jedynie zwrócić uwagę na przedmioty.



Zniewolone dusze

Bardzo ważnym aspektem gry jest konieczność oswobadzania uwięzionych duchów. Spotkać je można w najdziwniejszych miejscach, dlatego dobrze się rozglądaj. Warto poświęcić chwilkę na ich zlokalizowanie jeszcze przed rozpoczęciem misji. Często jednak zniewolone dusze ujawniają się dopiero w trakcie rozgrywki – zwykle to sami śmiertelnicy nieświadomie cię do nich prowadzą. Do uwięzionego straszydła trzeba się zbliżyć, wtedy opowie ci o swoim problemie i naprowadzi na sposób oswobodzenia. Jednak pamiętaj, że duchy gadają bzdury, dlatego najrozsądniej po prostu przyjrzeć się, co dolega zjawie i zastanowić się nad rozwiązaniem. Niestety, z uwagi na mocno ograniczone miejsce, nie znajdziesz tu szczegółowego opisu akcji uwalniania poszczególnych duchów – jest ich kilkadziesiąt. Na szczęście cała operacja sprowadza się często do użycia ducha władającego odpowiednią mocą. Przykładowo, aby uwolnić Weatherwitch (pierwsza misja treningowa) musisz tylko użyć zjawy Cogjammer na magnetofonie i użyć zdolności Wild & Crazy. Podobny schemat sprawdza się w wielu innych sytuacjach, choć może już wymagać ingerencji kilku duchów.

Zdarza się też, że rozwiązanie problemu znajduje się w innej części lokacji – po prostu słuchaj zjaw, obserwuj i kombinuj – ten aspekt gry ma iście przygodówkowy charakter i potrafi dać moc satysfakcji. No i nie odpuszczaj – uwolnione zjawy przyłączą się do ciebie, a ich obecność często jest nieodzowna w kolejnych zadaniach. Na szczęście, jeśli ci się nie powiedzie, zawsze możesz powtórzyć misję i uwolnić resztę strachów w kolejnym podejściu.

Duchów jest prawie 50. Ogromną większość z nich będziesz jednak musiał sam oswobodzić podczas wykonywania kolejnych misji. Warto poświęcić na to czas, gdyż nowi pomocnicy potrafią się przydać. Bywa jednak również tak, że moce, którymi dysponuje zdobyty duch, okazują się niezbyt potrzebne. Przetestować należy oczywiście wszystkie, ale niektórych zjaw po prostu nie będziesz chciał używać, tym bardziej, że liczba maszkar, które możesz zabrać „na akcję", jest ściśle ograniczona.

Wybierając drużynę, kieruj się nie tylko własnymi preferencjami, lecz także charakterem lokacji (a zatem głównie jej wyposażeniem, które pozwala przywoływać określone duchy). Okej, co prawda opis wszystkich duchów się nie zmieści, ale początkowe towarzystwo warto poznać bliżej. Tym bardziej, że poniższe duchy są uniwersalne, nieźle się uzupełniają i przez pierwszych kilka misji (a nawet i później) będą stanowić trzon ekipy. Wprawdzie rodzimy dystrybutor gry, CD Projekt, dość mocno pozmieniał imiona duchów w polskiej edycji, jednak zdjęcia powinny rozwiać wszystkie wątpliwości :)


Cogjammer

Jaki jest, każdy widzi. Skrzyżowanie małpy z gremlinem, uroczy po prostu. Do tego ma bardzo przydatne zdolności, mianowicie może kontrolować urządzenia elektryczne. Warto umieścić go w pobliżu takowych, uaktywnić kilka z jego umiejętności i czekać na efekty. W późniejszych stadiach gry traci nieco na wartości, ale na początku jest nieoceniony.


Weatherwitch

Zła wróżka od pogody. Potrafi rozkręcić naprawdę ciekawe widowisko na zewnątrz. Przywołaj ją na trawnik przed domem, a reszta twoich duchów niech zajmie się wykurzaniem hołoty na zewnątrz. Kiedy przerażeni śmiertelnicy wybiegną z domu z krzykiem, zafunduj im kilka anomalii pogodowych. Przy drobinie szczęścia, nie wrócą już do domu, tylko czmychną, gdzie pieprz rośnie.


Shivers

Ten jegomość w kaftanie bezpieczeństwa zalicza się do grupy Horrorów. Potrafi szybko i bez zbędnych ceregieli napędzić śmiertelnikom konkretnego stracha, jednak jest małe „ale" – możesz go przywołać jedynie wtedy, gdy w pobliżu są przedmioty o aurze emocjonalnej. Czasem ciężko na takie trafić, ale gdy się już uda, usługi Shiversa przyniosą ci wiele korzyści. Ta zjawa przydaje się bardzo często, warto włączać ją do drużyny.


Boo

Najbardziej klasyczna postać ducha, jaką można sobie wyobrazić. Boo jest uniwersalny, a to dlatego, że możesz go przywołać praktycznie w dowolne miejsce. Specjalizuje się w staroszkolnym straszeniu, potrafi zatem dzwonić łańcuchami, robić głośne „Buu!" (stąd też jego imię :) i wiele innych rzeczy. Szczególnie ta pierwsza zdolność jest ciekawa, gdyż za jej pomocą możesz zwabić śmiertelników w wybrane miejsce. W dalszych misjach bardzo się to przydaje.

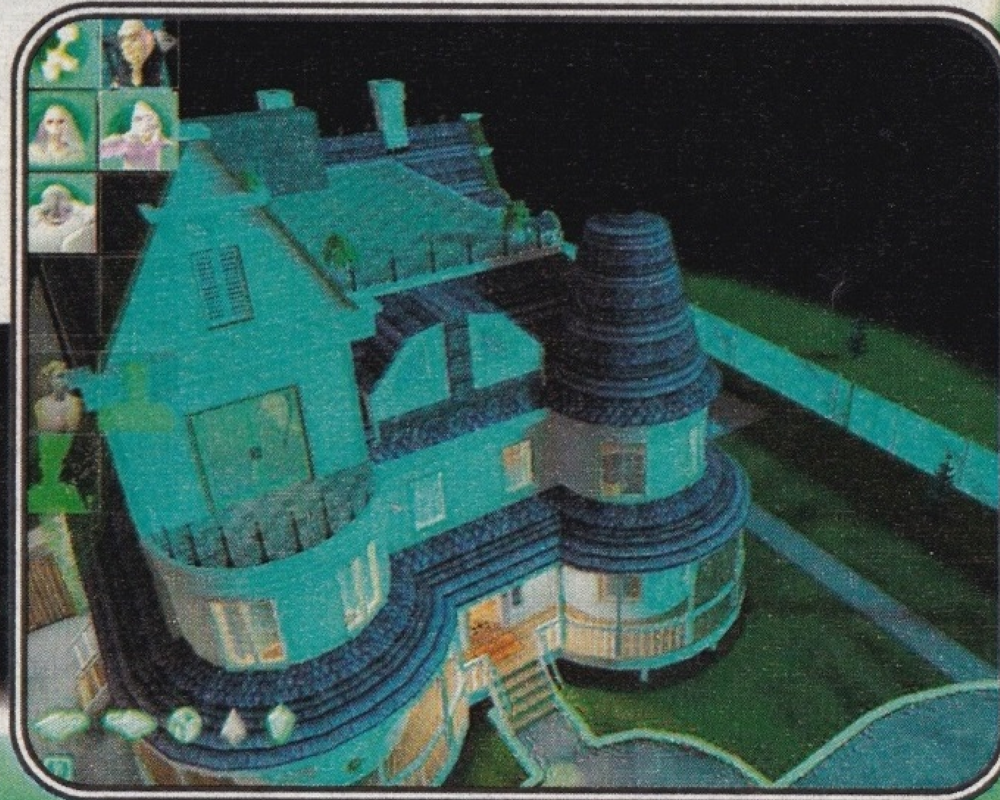

Cllaterclaws

Słodki insekt, do tego cholernie przydatny, jeśli wziąć pod uwagę pierwotny, paniczny strach wielu śmiertelników przed pająkami (szczególnie kobiet). Sam może nie jest w stanie zbyt wiele zdziałać, ale już jako asystent poważniejszych straszydeł sprawdza się zupełnie nieźle. Potrafi np. wywołać inwazję robactwa lub spowodować, że ze ścian zaczynają wyrastać jakieś chwasty. Niestety, z misji na misję Cllaterclaws traci na znaczeniu, choć są sytuacje, w których sprawdza się rewelacyjnie.


Ghastly

Kolejny, obok Shiversa, przedstawiciel grupy Horrorów. Jest chyba jeszcze skuteczniejszy od swojego kolegi po fachu, a niektóre akcje, które potrafi odstawić, są dość makabryczne. Pojawia się tylko w okolicy przedmiotów związanych z przemocą, dlatego czasem ciężko znaleźć dla niego miejsce, szczególnie w początkowych misjach. Na uwagę zasługują jego popisowe numery, takie jak czynienie marionetek ze śmiertelników lub rozdarcie własnego spasionego ciała na dwoje. Zuch chłopak!

▪▪▪ Maciej „Fantazyoosh" Waszkiewicz





Joysticki,

Wybór akcesoriów dostępnych na rynku może przyprawić o zawrót głowy. To cieszy!

Saitek Cyborg 3D Rumble Force

Cena: 199 zł
Platforma: PC (USB)
Karuma Polska

Jest coś takiego w joystickach z serii Cyborg, że ledwie je zobaczysz, od razu chcesz któryś mieć. Na szczęście wizualne walory idą w parze z jakością. Oba joysticki zostały wykonane bardzo solidnie i z głową. Pomyślano zarówno o osobach lewo- jak i praworęcznych, co niestety jest rzeczą dosyć rzadką. W tym miejscu należy dodać, że model GOLD oferuje więcej możliwości dostosowania go do potrzeb gracza. Dołączony do GOLDA kluczyk pozwala przykładowo odkręcić wszystkie elementy joysticka, które następnie można złożyć wedle własnych preferencji. RUMBLE FORCE, mimo iż nie może być „rozkręcany", i tak leży bardzo wygodnie w dłoni.

Od pierwszej chwili daje się, niestety, odczuć poważny minus obu tych modeli – brak przyssawek. Rzecz niby mała, a jednak strasznie przydatna podczas dynamicznej zabawy. Co prawda, model GOLD można przymocować do biurka, ale nie jest to rozwiązanie godne podziwu. Oba modele posiadają przepustnicę, co sprawia, że idealnie nadają się do wszelkiego rodzaju symulatorów lotu. Dodatkowym atutem jest ośmiokierunkowy przycisk Hat oraz obrotowy drążek, które również odgrywają dużą rolę w tego typu grach.



Saitek Cyborg 3D USB Gold

Cena: 159 zł
Platforma: PC / Mac (USB)
Karuma Polska

Model RUMBLE FORCE dodatkowo wyposażony jest w technologię Touch Sense, co zdecydowanie wzmacnia wrażenia realizmu odczuwane podczas zabawy. Trzeba przyznać, że wibracje bardzo ładnie reagują na to, co dzieje się na ekranie i nie można im nic zarzucić. Model GOLD posiada 8 w pełni programowalnych przycisków, plus 2 przyciski Shift. Drugi zaś model posiada 9 przycisków, które także można dowolnie konfigurować. Szybki powrót drążka do pionu zapewnia w przypadku obu modeli sprężyna, która wyśmienicie spełnia swoje zadanie – w przypadku modelu RUMBLE FORCE jest ona jakby mocniejsza, co sprawia, że drążek chodzi ciężej. Instalacja obu joysticków jest szybka i łatwa. Większość gier od razu wykrywa sprzęt, więc właściwie w ciągu niecałych 10 minut od rozpakowania pudełka można już zabrać się do zabawy.

Zarówno model GOLD jak i FORCE RUMBLE zostały w pełni przygotowane do wykorzystania ich w symulatorach lotu i do tych właśnie gier najlepiej się nadają. Joysticki te są bardzo wygodne, solidnie wykonane i dają maksimum satysfakcji podczas zabawy. Teraz nadeszła pora, aby Saitek przygotował sprzęt na tym samym poziomie, ale tym razem już bez kabla.



Saitek P3000 Wireless

Cena: 229 zł
Platforma: PC (USB)
Karuma Polska

Obecnie pady są częściej stosowanymi dodatkami do blaszaków niż joysticki. Nic więc dziwnego, że producenci sprzętu starają się umieścić w swojej ofercie również te urządzenia sterujące. Nie inaczej jest z firmą Saitek. Obecnie proponuje ona klientom dwa pady, którymi szczególnie warto się zainteresować.

Na pierwszy rzut oka P3000 i P2500 wyglądają bardzo podobnie. Jedną z podstawowych różnic jest brak kabla oraz niewielkich rozmiarów wyświetlacz w modelu P3000. P2500 może wydawać się uboższy, jednak niech pozory nikogo nie zmylą. Mimo że model ten nie jest bezprzewodowy, to wyposażono go w inną, bardzo cenną technologię – Touch Sense. Wibracje są wyraźnie odczuwalne, chociaż podczas gry ma się nieodpartą pokusę, aby troszeczkę jeszcze je zwiększyć. W przypadku obu padów instalacja przebiega zupełnie bezproblemowo. Zarówno model P3000 jak i P2500 posiadają ośmiokierunkowy krzyżak oraz dwa joysticki analogowe. Pod tymi analogami ukryte są dwa przyciski, których łącznie pady mają dziesięć. Dodatkowy klawisz Shift pozwala na podwojenie ich liczby – działa to tak samo jak Shift na klawiaturze. W modelu P2500 dosyć kłopotliwe jest przełączanie między joystickiem analogowym a krzyżakiem – ze względu na brak wyświetlacza czy jakiejkolwiek kontrolki trudno stwierdzić, który jest obecnie używany.

Model P3000 posiada w zestawie dwa akumulatorki plus stację dokującą – to niezwykle praktyczne rozwiązanie. Jeden akumulator spokojnie starcza na kilka godzin gry. W tym czasie, w stacji dokującej spokojnie może ładować się drugi. Jedynym minusem jest fakt, że akumulatory dosyć szybko rozładowują się, kiedy ich nie używasz – na szczęście czas ładowania jest równie krótki. Oba pady bardzo wygodnie leżą w dłoniach, a wszystkie przyciski są łatwo dostępne nawet dla osób o krótkich palcach. Obudowa wykonana jest po części z plastiku, a po części z gumy, co skutecznie likwiduje problem wyślizgiwania się padów z rąk.

Zarówno P2500 jak i P3000 świetnie wypadają we wszelkiego typu grach sportowych i zręcznościowych. W przypadku P3000 zasięg działania od stacji dokującej, która jest również odbiornikiem, jest całkiem duży.



Saitek P2500 Rumble Force

Cena: 139 zł
Platforma: PC (USB)
Karuma Polska

Podsumowując, P3000 to pad dla ludzi wygodnych, którzy nie lubią być ograniczani kablem. P2500 posiada Force Feedbacka, który bardzo wiele wnosi do zabawy. Połączenie tych dwóch padów mogłoby dać naprawdę bardzo dobry wynik. Zarówno model 3000 jak i 2500 są warte swojej ceny.



Tekst: Grzegorz „Murmur" Młodawski; Zdjęcia: Saitek, Logitech

Pady & Klawisze

Saitek X45 Digital Joystick & Throttle

Do tej pory symulatory lotu cieszą się ogromnym powodzeniem wśród graczy. X45 to sprzęt przeznaczony tylko i wyłącznie dla osób, które uwielbiają latać po wirtualnym niebie.

Zestaw, bo to bliższe prawdy określenie, składa się z joysticka i przepustnicy. Ogólnie rzecz biorąc całość wygląda bardzo okazale i solidnie. Niestety, podobnie jak w serii Cyborg, brakuje przyssawek, które zapewniałyby łatwe mocowanie na biurku – to dziwne, że projektanci zapomnieli o tak istotnym elemencie. Joystick posiada łącznie 6 przycisków. Niestety, osoby o dużych dłoniach mogą mieć dosyć poważne problemy z przyciskiem umieszczonym w okolicy małego palca – nawet posiadacze małych rąk mogą narzekać na niekontrolowane naciskanie go. Poza tym joystick wyposażony jest jeszcze w 2 przyciski typu Hat.

Przepustnica chodzi bardzo dobrze, ale wspomniany brak przyssawek wpływa trochę niekorzystnie na komfort jej obsługi. 2 przyciski Fire, 2 pokrętła i dźwignia steru pionowego umieszczone są w wygodnych, łatwo dostępnych miejscach. Niestety, nie najlepiej pod tym względem wypada emulator myszki. Przepustnica posiada jeszcze dodatkowy przycisk Hat oraz przełącznik trybów.



Podczas gry sprzęt radzi sobie bardzo dobrze, jednak nauka obsługiwania go zajmuje przynajmniej godzinę. Oczywiście dostarczone oprogramowanie w pełni umożliwia konfigurowanie zarówno joysticka jak i przepustnicy. X45 to niewątpliwa perełka dla fanów symulatorów lotu.

Cena: 399 zł
Platforma: PC / Mac (USB)
Karuma Polska
ul.Tarcice 9
80-817 Gdańsk
tel: +48 (58) 300-05-94
e-mail: trade@karuma.pl
www.saitek.pl

Klawiatura i mysz bezprzewodowa Logitech Cordless Desktop MX

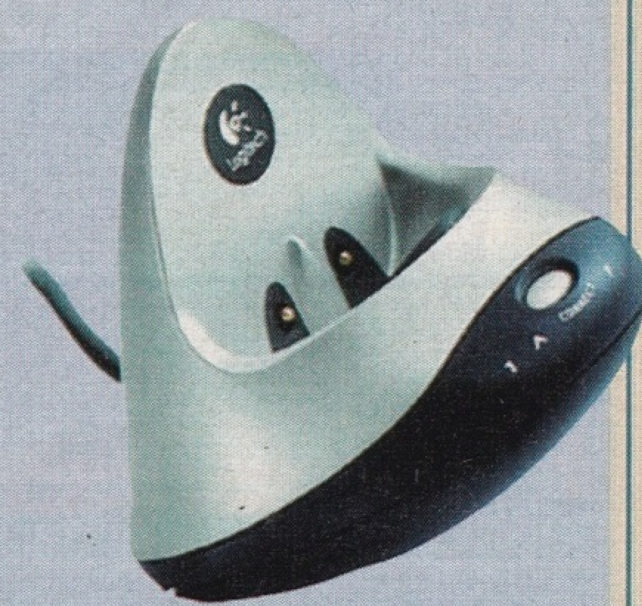
Nowy zestaw Logitecha składa się z bezprzewodowej klawiatury, myszki oraz odbiornika, pełniącego również funkcje ładowarki. Największą atrakcją jest wspomniana myszka – MX700. Gryzoń charakteryzuje się bardzo dużą szybkością i dokładnością działania – zapewniają to sensor optyczny MX Optical Engine oraz technologia Fast RF. Warto w tym miejscu dodać, że technologia Fast RF zapewnia również użytkownikom bezpieczeństwo, ponieważ gwarantuje kodowanie sygnału. Myszka wspaniale dopasowana jest do dłoni, co znacznie podnosi komfort pracy. Osiem w pełni konfigurowalnych przycisków plus rolka powinny zadowolić nawet najbardziej wybrednych klientów.

Jednym z największych plusów MX700 jest niezwykle krótki czas ładowania. Praktycznie chwila w ładowarce zapewnia co najmniej jeden dzień pracy non-stop!



Klawiatura znajdująca się w zestawie to Internet Navigator Keyboard, czyli model znany już na rynku i powszechnie uznany. Niestety, nie można ładować jej tak jak myszki, ale kto wie, może w niedalekiej przyszłości ulegnie to zmianie. Oprogramowanie dołączone do zestawu jest standardowe i osoby, które wcześniej miały już styczność z urządzeniami Logitecha, nie powinny mieć problemu z instalacją i obsługą.

Logitech Cordless Deskop MX to obecnie jeden z najgorętszych zestawów na rynku. Świetna klawiatura i wyśmienita myszka idealnie sprawdzają się zarówno podczas prac biurowych, jak i zabawy. Jest tylko jeden minus – zestaw, ze względu na myszkę, przeznaczony jest raczej dla osób praworęcznych.





Cena: 599 zł
Platforma: PC / Mac (USB)
Logitech Polska
ul. Goszczyńskiego 9/1
02-610 Warszawa
tel/fax: +48 (22) 844-82-78
www.logitech-sklep.com.pl

Najlepsze w Sieci

Malediwy, Kanary, Tajlandia... a może po prostu swojski Hel lub Kołobrzeg? Zobacz, jakie oferty przygotowały dla ciebie biura podróży!



http://www.wakacje.pl



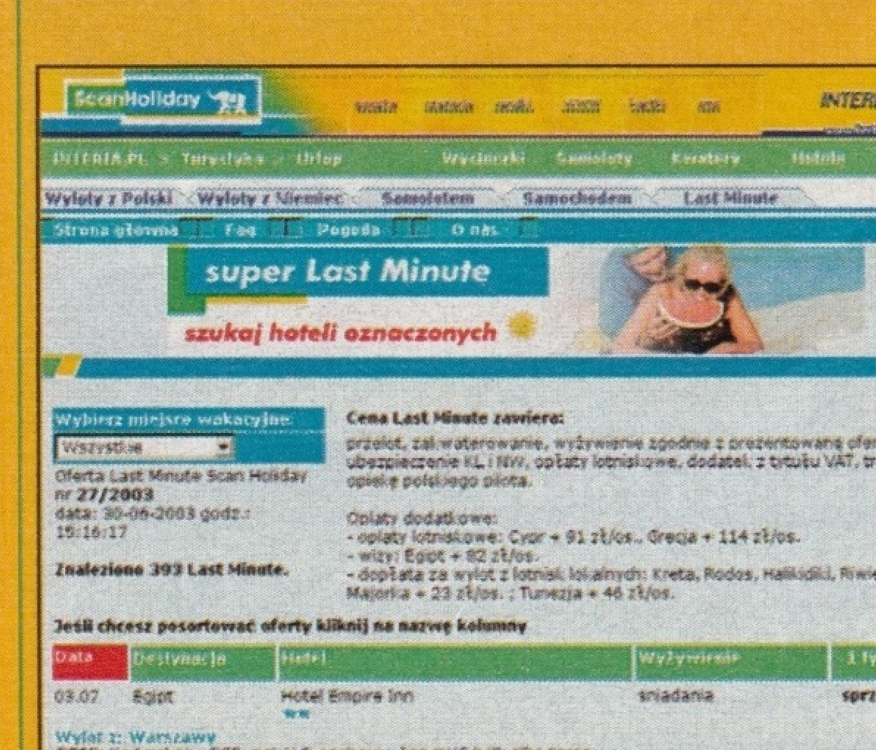
http://www.travelplanet.pl



http://wycieczki.onet.pl



http://turystyka.wp.pl



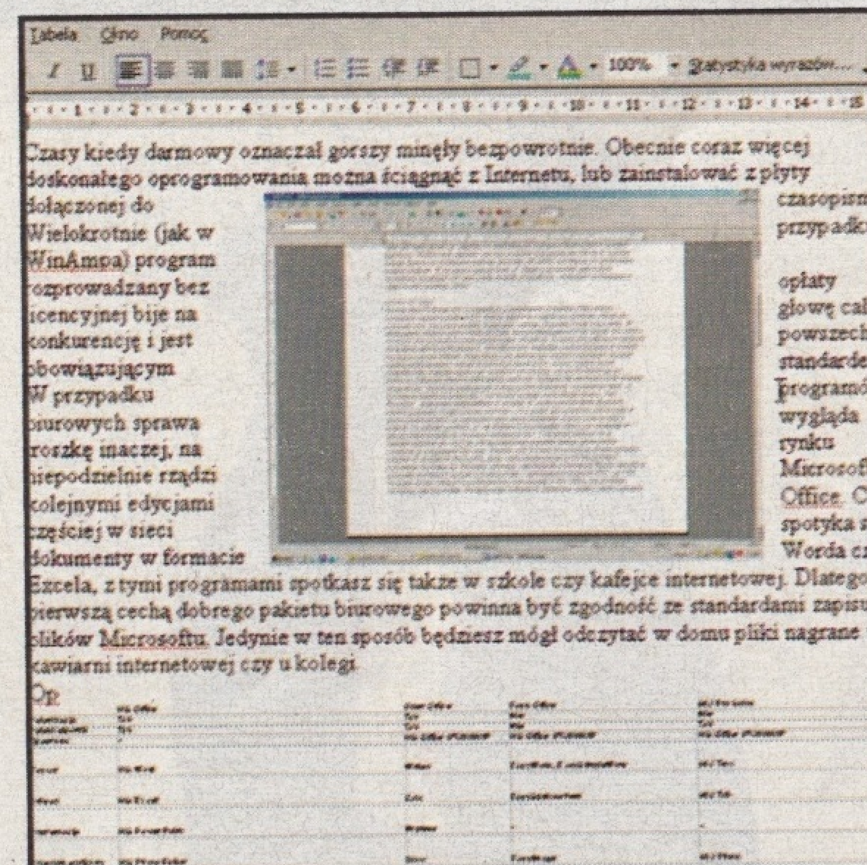
http://wycieczki.interia.pl

Dobre i za free

Komputer bez oprogramowania jest tylko bezużytecznym złomem. Niestety, programy nie są tanie. I co tu zrobić?

Każdy z nas potrzebuje od czasu do czasu napisać jakiś tekst, skorzystać z arkusza kalkulacyjnego lub bazy danych. Komercyjne oprogramowanie, z Officem Microsoftu na czele, kosztuje zaś naprawdę koszmarne pieniądze. Jeśli więc nie dysponujesz odpowiednią ilością gotówki, pozostaje zainteresować się jednym z darmowych pakietów biurowych.

Czasy, kiedy „darmowy" oznaczał „gorszy", minęły bezpowrotnie. Obecnie coraz więcej doskonałego oprogramowania można ściągnąć z Internetu lub zainstalować z płyty dołączonej do czasopisma. Wielokrotnie (jak w przypadku WinAmpa) program rozprowadzany bez opłaty licencyjnej bije na głowę całą konkurencję i jest powszechnie obowiązującym standardem. W przypadku programów biurowych sprawa wygląda troszkę inaczej, gdyż na rynku niepodzielnie rządzi Microsoft z kolejnymi edycjami Office. Coraz częściej w Sieci spotyka się dokumenty w formacie Worda czy Excela – z tymi programami spotkasz się także w szkole czy kafejce internetowej. Dlatego pierwszą cechą dobrego pakietu biurowego powinna być zgod-



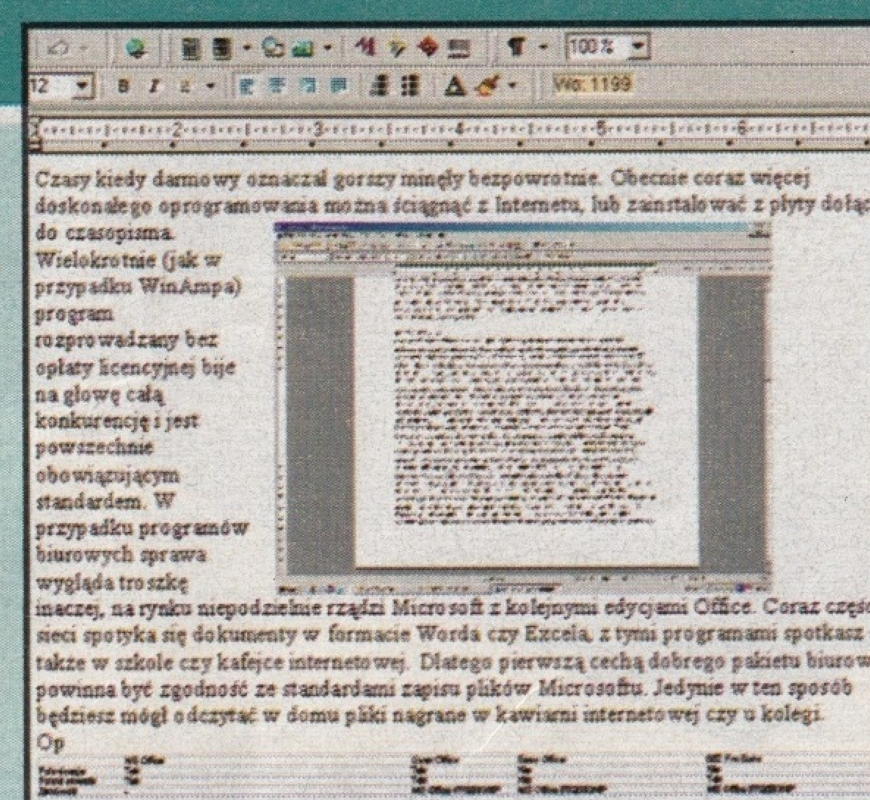
Polecamy...

OpenOffice ★★★★★

Stanowi jedyną rozsądną alternatywę dla MS Office, pozostałe programy nadal nie są wystarczająco dopracowane. Pojawiające się problemy z obsługą polskiej klawiatury praktycznie od razu dyskwalifikują je w oczach wszystkich, którym potrzebny jest program do pisania dłuższych tekstów. OpenOffice jako jedyny oferuje pełne spolszczenie oraz potrafi poprawnie odczytywać pliki Worda, Excela i PowerPointa.

602 Pro PC Suite

Produkt firmy Software 602 to najmniejszy z opisywanych zestawów. Pełna wersja instalacyjna zajmuje niecałe 20 MB, dlatego najłatwiej ściągnąć ją z Internetu – jednak nie polecam robienia tego przez modem! Nawet przy szybkim połączeniu trwałoby to wieki. W skład pakietu wchodzi edytor tekstu 602Text, arkusz kalkulacyjny 602Tab, prosty fotoedytor 602Photo oraz aplikacja do katalogowania zdjęć 602Album. Program jest całkowicie darmowy dla indywidualnych użytkowników, ale aby wykorzystać wszystkie opcje konieczna jest, niestety, rejestracja poprzez Internet. Przypomina o niej denerwujące okienko otwierające się przed każdym uruchomieniem pakietu. Jeśli nie korzystasz z Netu w domu, możesz uzyskać numer identyfikacyjny w innym miejscu (np. w kafejce czy u kolegi) i po prostu wpisać go po powrocie. Pakiet nie oferuje polskiej wersji językowej, dostępny jest natomiast polski słownik ortograficzny. Niestety, problemem jest obsługa polskiej klawiatury, a konkretnie litery „ą". Naciśnięcie kombinacji prawy Alt+a powoduje bowiem uruchomienie ekranu „Text Properties", co praktycznie dyskwalifikuje program jako narzędzie do pisania jakichkolwiek dłuższych tekstów po polsku. Ciężko bowiem wyobrazić sobie pisanie, gdy za każdym razem, kiedy w słowie pojawi się litera „ą", konieczne będzie wstawianie jej ręcznie przy pomocy tablicy znaków. Co ciekawe, problem „ą", tak dotkliwy w przypadku edytora, nie występuje w arkuszu kalkulacyjnym. Tam po wciśnięciu kombinacji Alt+a na ekranie ukazuje się „ą"!



Zarówno 602Text jak i 603Calc oferują praktycznie wszystkie funkcje, jakich można oczekiwać od programów tego typu. Rozkład opcji w menu i poszczególne ekrany są bardzo podobne do produktów Microsoftu, dzięki czemu można zacząć pracę bez potrzeby ponownego douczania się. Programy odczytują i zapisują pliki w formatach Worda i Excela, w przypadku problemów możliwe jest skorzystanie z uniwersalnych formatów RTF czy TXT. Programy dobrze radzą sobie z dokumentami utworzonymi w MS Office, bez problemu odczytują i zapisują średnio skomplikowane dokumenty, przenosząc grafikę, tabele i przypisy. Problemem może być natomiast formatowanie – 602 Text inaczej dzieli dłuższe dokumenty na strony. Problem dotyczy wprawdzie jednej linijki, ale przy dłuższym dokumencie po wydruku okaże się, że masz jedną stronę więcej. Program nie potrafi także połączyć w jednym dokumencie tekstu pisanego pionowo i poziomo, jeśli więc chciałeś stworzyć okładkę na płytę CD, nie uda ci się zrobić bocznych napisów. Bez problemów przenoszone są za to polskie litery, o ile oczywiście korzysta się ze standardowych czcionek. Zgodność działa także w drugą stronę – dokumenty utworzone w 602 PC Suite bez problemów odczytywane są przez MS Office (co nie zawsze było regułą u konkurencji).

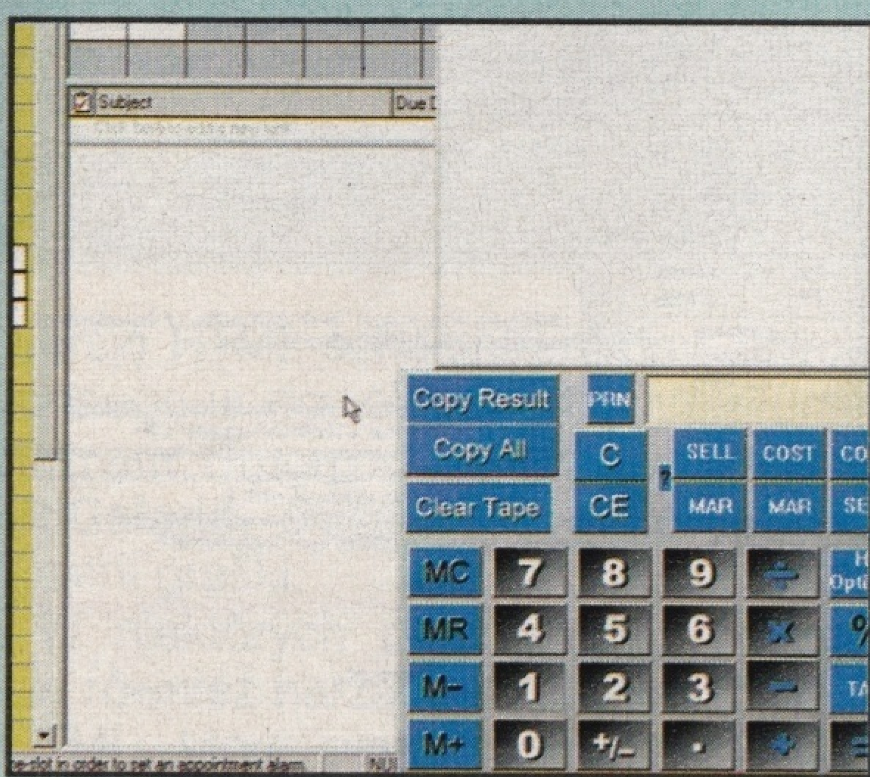


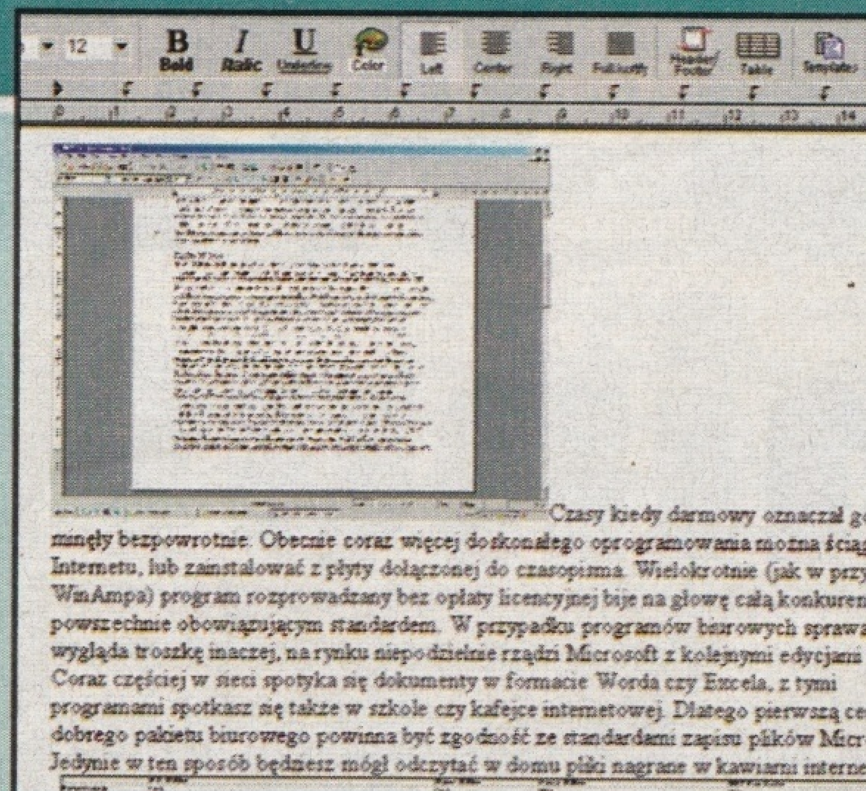
Zalety:
+ Polski słownik ortograficzny

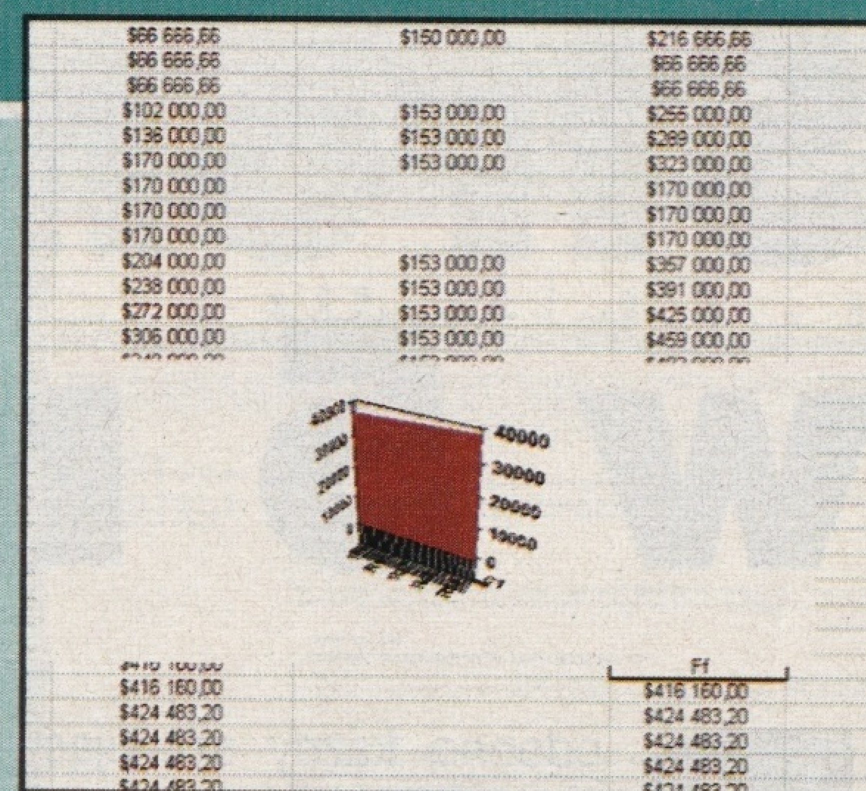
Wady:
- Angielskojęzyczny interfejs
- Problemy z formatowaniem tekstu
- Problemy z uzyskiwaniem litery „ą" w 602Text

EasyOffice

Oferowany przez E-Press Corp. EasyOffice jest także darmowy tylko dla indywidualnego użytkownika – wykorzystanie komercyjne wymaga zakupienia licencji. Zestaw, oprócz programów EasyWord i EasySpreadsheet, zawiera także bazę danych EasyDatabase, program do kompresji w najpopularniejszym formacie – EasyZip, przeglądarkę plików graficznych EasyImage oraz EasyCalculator. Osoby poszukujące programów do zarządzania czasem i danymi personalnymi mogą skorzystać z EasyCalendar i Easy Contact Manager. Ciekawostką jest oddzielna aplikacja – EasySimpleWord, będący okrojoną, szybciej działającą wersją EasyWorda. Zestaw nie oferuje polskiej wersji językowej ani polskiego słownika. Nie ma żadnych problemów z obsługą literki „ą" – w EasyOffice walczymy za to z literką „ż". Wciśnięcie kombinacji prawy Alt+z powoduje bowiem, oprócz ukazania się „ż", cofnięcie kursora do ostatniego wyrazu. W EasyWordzie pisząc „zielona żaba" otrzymamy „zielonażaba" – program automatycznie zje spację. EasyWord i EasySpreadsheet obsługują pliki Worda i Excela, ale na tym, niestety, kończy się kompatybilność zestawu. Pozostałe programy działają wyłącznie na własnych plikach. Po otwarciu skomplikowanego dokumentu utworzonego w MS Office okazuje się, że wszystkie zastosowane udziwnienia zostały odczytane, poza przypisami, które po prostu zginęły!!! Program bardzo dziwnie obsługuje przypisy, np. konieczne jest ich ręczne numerowanie, co w przypadku dłuższej pracy może być prawdziwą mordęgą. Bez problemu natomiast przenoszone są arkusze kalkulacyjne. Pozostałe programy nie zaskakują szczególną funkcjonalnością, ale oferują podstawowe opcje, których można od nich oczekiwać. Irytujący jest tylko EasyZip, który bez powiadomienia użytkownika integruje się z powłoką. Jeśli więc masz już zainstalowanego WinZipa czy WinRara, to jeśli klikniesz prawym przyciskiem myszy na pliku, ukaże ci się menu kontekstowe wielkości połowy ekranu!







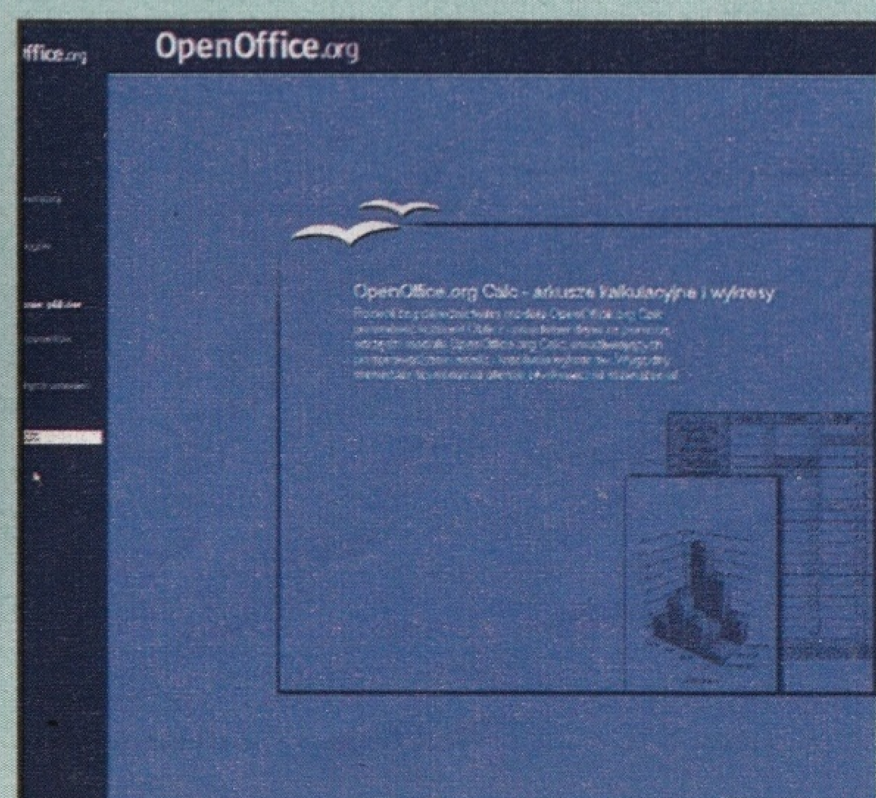
Wady:
- EasyWord gubi przypisy
- Problemy z literą „ż"

	MS Office	Open Office	Easy Office	602 Pro Suite
Spolszczenie	Tak	Tak	Nie	Nie
Polski słownik	Tak	Tak	Nie	Tak
Zgodność	-	MS Office 97/2000/XP	MS Office 97/2000/XP	MS Office 97/2000/XP
Edytor	MS Word Writer	EasyWord	EasySimpleWord	602 Text
Arkusz	MS Excel Calc	EasySpreadsheet	602 Tab	
Prezentacje	MS Power Point	Impress	-	–
Program graficzny	MS Photo Editor	Draw	EasyImage	602 Photo
Baza danych	MS Access	-	EasyDatabase	–
Tworzenie WWW	MS FrontPage	Web	-	–
Organizer	MS Outlook	-	EasyCalendar	EasyContactMenager
Inne	Narzędzia do skanowania i zarządzania plikami graficznymi	Math – tworzenie formuł	EasyCalculator EasyZip	602Album
Cena	ok. 500 PLN (licencja dla uczniów i studentów)	Darmowy	Darmowy dla indywidualnych użytkowników	Darmowy dla indywidualnych użytkowników
Skąd wziąć?	Zakup w sklepie	www.openoffice.org plik instalacyjny 70 MB	www.e-press.com plik instalacyjny ok. 70 MB	www.software602.com plik instalacyjny 20 MB
Na czym działa?	PC / Macintosh	PC (Win/Unix) / Macintosh	PC	PC

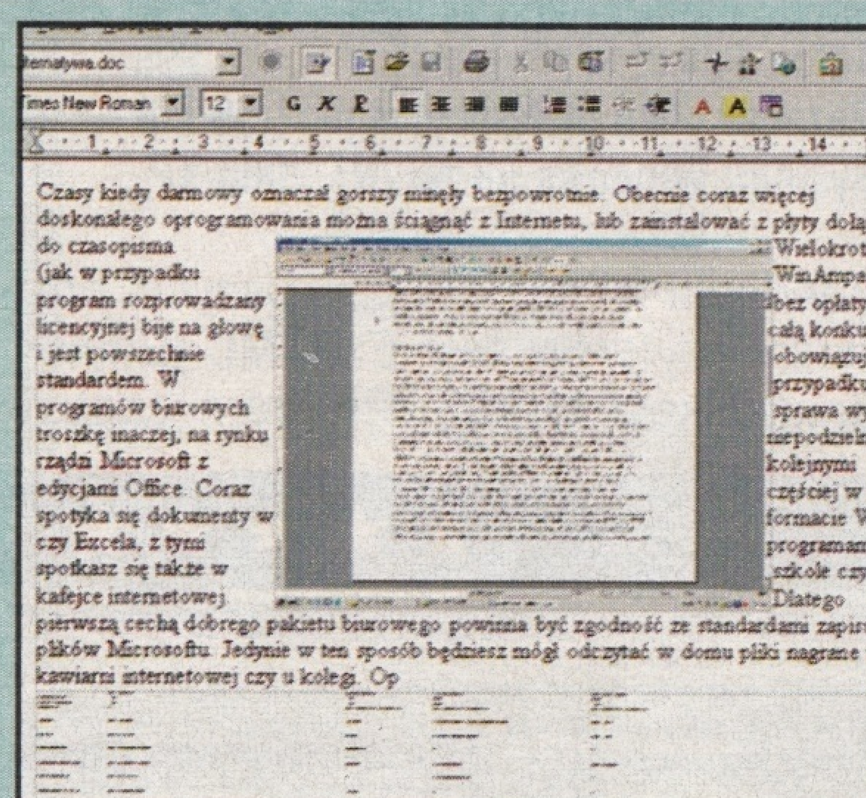
ność ze standardami zapisu plików Microsoftu. Jedynie w ten sposób będziesz mógł odczytać w domu pliki nagrane w kawiarni internetowej czy u kolegi. Oprócz zgodności z powszechnie obowiązującymi formatami istotny jest także problem obsługi naszego języka. O ile interfejs w języku polskim nie jest koniecznością (z podstawowymi opcjami poradzisz sobie także wtedy, gdy będą opisane po angielsku), to niezbędna jest obsługa polskich znaków i polskiej klawiatury. Wielokrotnie angielskojęzyczne programy mają przypisane pod kombinację prawego przycisku Alt i litery, używaną do uzyskiwania polskich znaków, skróty do różnego rodzaju funkcji. W ten sposób zamiast litery „ś" ukaże ci się okienko zapisu pliku. Przydatnym dodatkiem jest także polski słownik ortograficzny, zwalniający cię przynajmniej z części korekty pisanego tekstu.

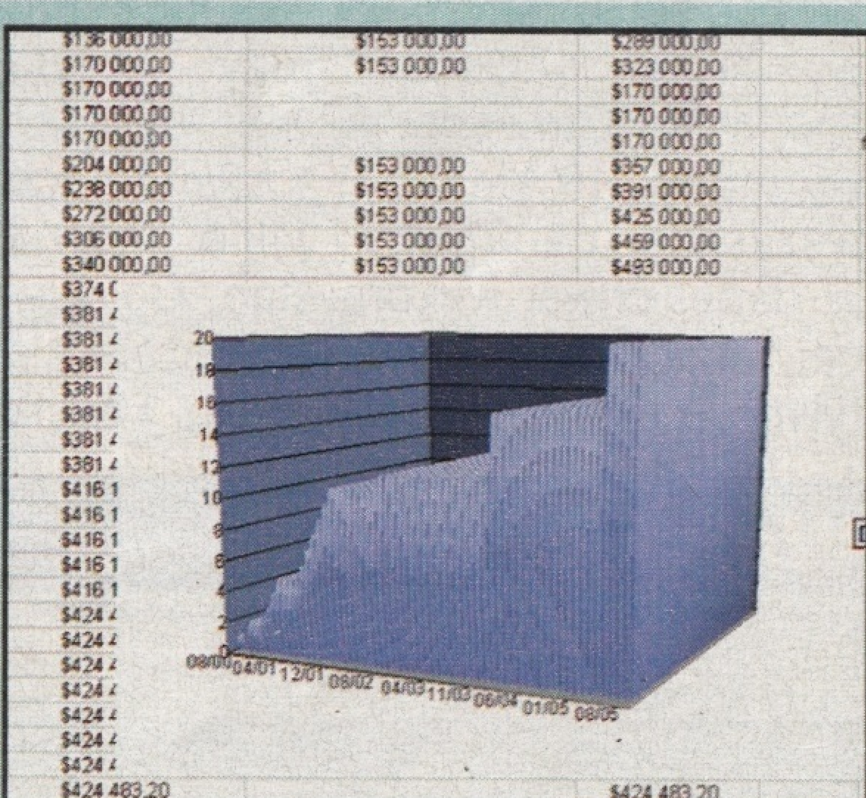
OpenOffice

Darmowy OpenOffice oparty jest na komercyjnym StarOffice firmy Sun. Licencja umożliwia nieodpłatne korzystanie z programów zarówno w domu, jak i w biurze. W skład pakietu wchodzą: edytor tekstu Writer, arkusz kalkulacyjny Calc, program do przygotowywania prezentacji Impress, program graficzny Draw, narzędzie do tworzenia stron internetowych Web oraz edytor formuł Math. Już po ilości dostępnych aplikacji widać, że OpenOffice jest najpoważniejszym konkurentem Microsoftu. Oferowany jest w polskiej wersji językowej, z polskim słownikiem ortograficznym. Nie przetłumaczono jedynie systemu pomocy, który komunikuje się użytkownikiem po angielsku. Pakiet nie ma żadnych kłopotów z odczytywaniem polskich znaków ani z obsługą polskiej klawiatury. Oferuje także najlepszy poziom kompatybilności z MS Office. Writer jako jedyny poprawnie odczytał skomplikowany dokument z Worda, nie gubiąc kolorowych oznaczeń, przypisów ani tekstu w tabelach. Pełna zgodność dotyczy także formatowania, po wydrukowaniu nie widać różnicy pomiędzy stroną z Worda, a stroną z Writera. Jako jedyny OpenOffice potrafi także obsługiwać pliki PowerPointa.



Jedynym widocznym (i spornym) mankamentem jest brak odpowiednika MS Access. Niestety, program do obsługi baz danych dostępny jest jedynie w komercyjnej wersji, sprzedawanej przez firmę Sun.





Interfejs poszczególnych programów różni się trochę od wyglądu znanego z MS Office, jednak przeciętnemu użytkownikowi zorientowanie się w opcjach nie powinno zająć więcej niż kilka minut. Pod względem funkcjonalności i wygody użytkowania OpenOffice niczym nie ustępuje komercyjnemu rywalowi. Produkt Microsoftu wygrywa jedynie pod względem dodatków: oferuje znacznie więcej klipartów, czcionek czy szablonów. Jeśli jednak nie wykorzystujesz ich w normalnej pracy, nie powinieneś zauważyć ich braku.

Zalety:
+ Wysoka zgodność z MS Office

Wady:
- Brak odpowiednika MS Access

Krzysztof Adamczyk

Strona WWW w 5 minut

Czego najlepiej użyć do stworzenia własnej witryny? Profesjonaliści powiedzą, że edytora tekstu. Ale my wiemy, że nie jesteś profesjonalistą...

Podobno każdy szanujący się webmaster tworzy swoje strony wyłącznie przy użyciu prostego edytora tekstowego. Może to być windowsowy Notatnik, a najlepiej jakiś jego linuksowy odpowiednik (oczywiście każdy prawdziwy webmaster używa wyłącznie Linuksa). Cóż... widocznie prawdziwych webmasterów nie jest aż tak wielu, skoro na rynku istnieje cała masa programów wspomagających twórców witryn internetowych.

Specjalnie dla ciebie przygotowaliśmy ściągawkę z obszernymi opisami popularnych polskich darmowych programów. Koniecznie przeczytaj ten artykuł, zanim spośród mrowia przeróżnych aplikacji wybierzesz tę jedyną, która będzie wyposażona we wszystkie potrzebne ci funkcje.

WebSite Pro

Adres: http://website.e-clipse.org.
Autor: Marcin Maszczyński
Rozmiar pliku instalacyjnego: 2,05 MB
System: Windows 98/ME/NT/2000/XP

WebSite Pro to program nowoczesny i wydajny. Oprócz standardowych funkcji, takich jak kolorowanie kodu, autor umieścił tu wiele dodatkowych opcji nieczęsto spotykanych w innych aplikacjach, a już na pewno nie w tych darmowych. Jednym z bardziej przydatnych narzędzi jest mechanizm podpowiadania składni. Każdemu, nawet doświadczonemu projektantowi witryn zdarza się zapomnieć o niektórych znacznikach wykorzystywanych przy pisaniu stron. W WebSite Pro wystarczy nacisnąć przy danym znaczniku Ctrl+spacja, aby wywołać wygodne okienko, zawierające wszystkie parametry, jakie można w danej chwili wykorzystać. Co więcej, podpowiedzi nie ograniczają się tylko do składni języka HTML. Można je również z powodzeniem wykorzystywać przy pisaniu skryptów w językach JavaScript, CSS oraz PHP.

Inna ciekawa funkcja to autowalidacja kodu. Pod tym obco brzmiącym terminem kryje się sprytny mechanizm, który na bieżąco sprawdza poprawność wpisywanych przez projektanta znaczników. Jeśli program wykryje jakiś potencjalny błąd, niezwłocznie zobaczysz na ekranie odpowiedni komunikat. Funkcja ta jest przydatna zwłaszcza przy pisaniu rozbudowanych stron, gdzie bardzo łatwo o błąd. Szukanie pominiętego znacznika w kodzie zawierającym kilka tysięcy linii nie należy do przyjemności.

Po napisaniu strony program sam sprawdzi poprawność wszystkich odnośników, a za pomocą wbudowanego klienta FTP będziesz mógł od razu umieścić stronę na serwerze.

Projekt WebSite Pro bardzo intensywnie się rozwija, czego dowodem są częste aktualizacje i doskonale prowadzona strona internetowa pod adresem **http://website.e-clipse.org**, na której znajdziesz wiele informacji dotyczących programu i nie tylko.

Do minusów aplikacji można zaliczyć jedynie takie kosmetyczne niedociągnięcia jak udostępnianie systemu pomocy wyłącznie w trybie on-line i brak możliwości zawijania wierszy. Te niewielkie niedoróbki nie przesłaniają jednak ogromnych zalet edytora WebSite Pro. Spiesz się ze ściąganiem tego programu, póki jest jeszcze za darmo!

EzHTML

Adres: http://ezhtml.bydmet.com.pl
Autor: Paweł Przewłocki
Rozmiar pliku instalacyjnego: 1,55 MB
System: Windows 98/ME/NT/2000/XP

Jednym z najpopularniejszych polskich edytorów jest EzHTML (Edytor Znaczników HTML). Program zdobył uznanie wielu użytkowników, o czym świadczą nagrody i liczne wyróżnienia przyznane przez różne organizacje, czasopisma i portale internetowe.

Cechą, która wyróżnia EzHTML spośród innych tego typu narzędzi, jest bardzo rozbudowany system konfiguracji interfejsu użytkownika. Bardzo przydatną funkcją są również łatwe do edycji skróty klawiszowe i programowalne przyciski. Każdy webmaster przy odrobinie cierpliwości przekształci EzHTML w prawdziwy kombajn do produkcji zaawansowanych stron internetowych. Początkujących użytkowników z pewnością ucieszy narzędzie, które w odpowiednim momencie podpowie, jaki znacznik wstawić.

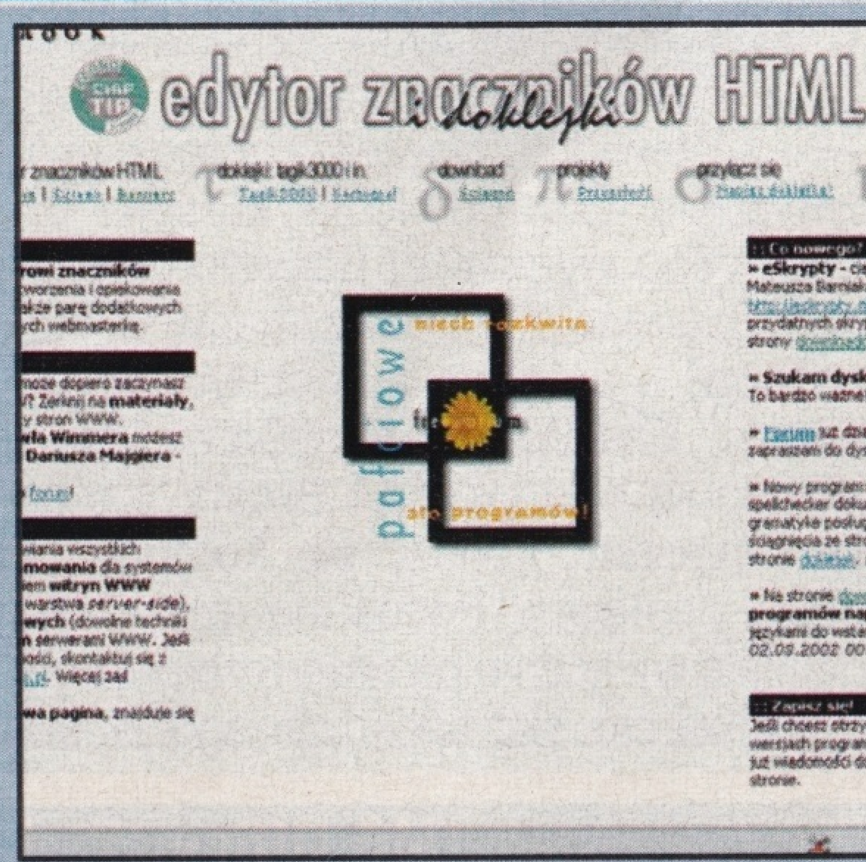
Innym bardzo pożytecznym udogodnieniem jest funkcja automatycznie zamykająca znaczniki. Z EzHTML możesz zapomnieć o niezwykle irytujących niedomkniętych tagach (znacznikach), które potrafią nieźle dać się we znaki, zwłaszcza wtedy, kiedy trzeba spędzić kilkanaście minut na szukaniu nieprawidłowego zapisu. Mimo że na dzień dzisiejszy na rynku pozostała praktycznie tylko jedna przeglądarka, to EzHTML pozwoli ci obejrzeć twoje wiekopomne dzieło również w przeglądarkach innych niż Internet Explorer.

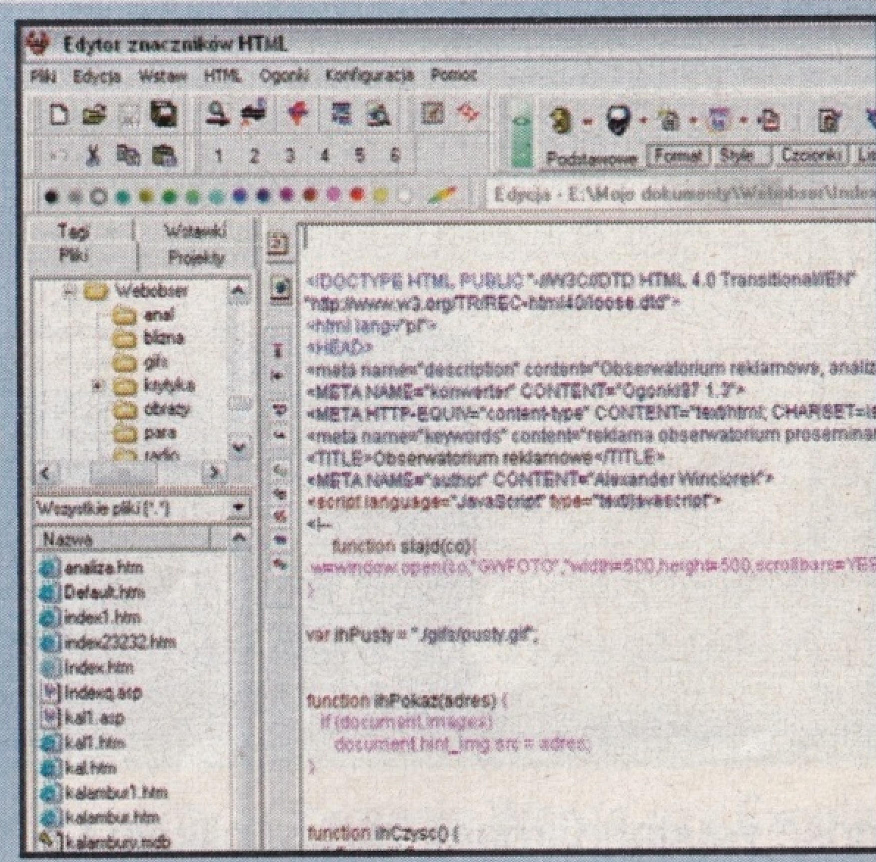
Autor, oprócz EzHTML, napisał również kilka innych pożytecznych programów (nazywanych tutaj „doklejkami"), które ułatwią życie każdemu webmasterowi. Na uwagę zasługują zwłaszcza dwa. Pierwszy to **Tagik3000**, który sprawdzi poprawność napisanego kodu, a drugi to **Kartograf**, wstawiający seryjnie pliki graficzne do dokumentu. Obydwie „doklejki" znajdują się w standardowym pakiecie instalacyjnym.

Innym interesującym dodatkiem do programu jest **Samokrytyka 1beta**, czyli program, który umożliwia sprawdzanie pisowni za pomocą mechanizmu dostępnego w windowsowym Wordzie.

Prawdziwą skarbnicą wiedzy dla webmasterów jest strona EzHTML (**http://ezhtml.bydnet.com.pl**). Znajdziesz tu najnowszą wersję programu, forum użytkowników, a jeśli potrafisz programować, możesz napisać nawet własną „doklejkę".

EzHTML ★★★★★





EdHTML

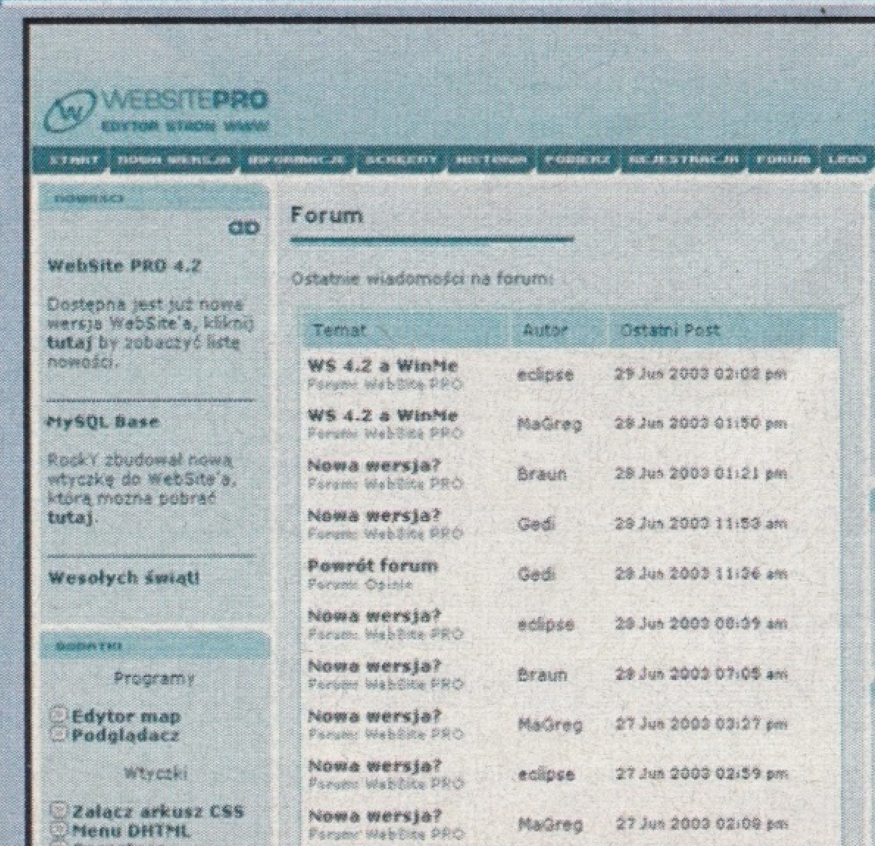
Adres: http://bs.binboy.org
Autor: Karol Wierzchołowski
Rozmiar pliku instalacyjnego: 17,7 MB (pełna wersja), 8.7 MB (wersja bez dokumentacji HTML 4.01, CSS, PHP4, MySQL)
System: Windows 98/ME/NT/2000/XP

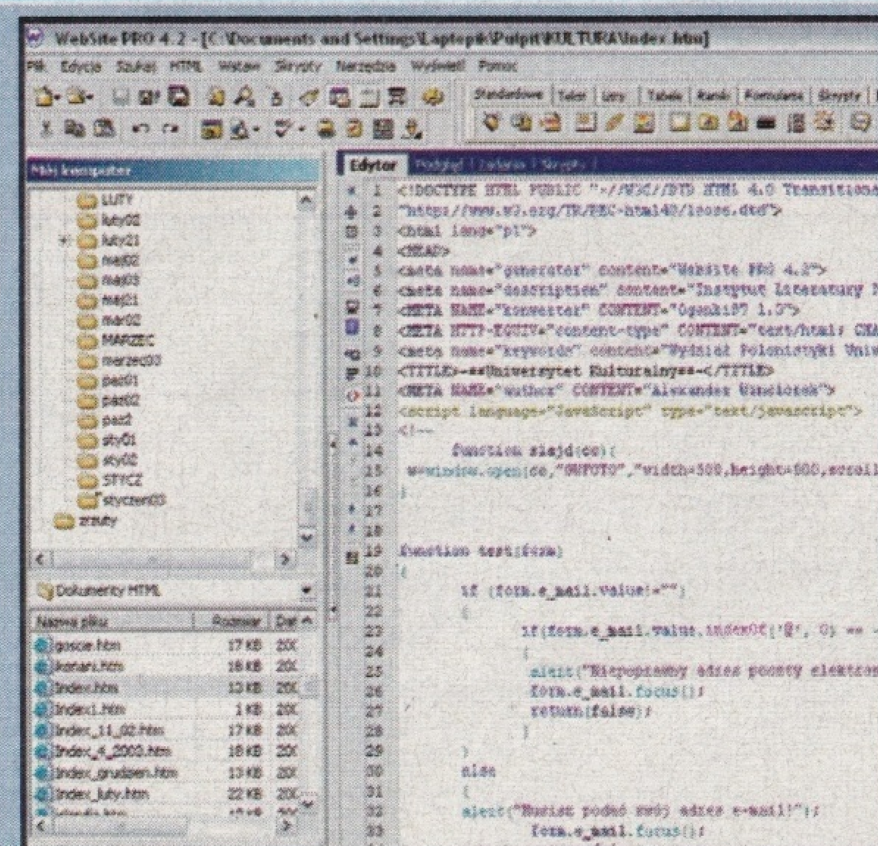
Kolejny bardzo dobry i niezwykle rozbudowany edytor to EdHTML autorstwa Karola Wierzchołowskiego. Program jako jeden nielicznych oferuje możliwość pracy w trybie WYSWIG (What You See Is What You Get), który ukrywa zawiłości kodu i prezentuje od razu efekt końcowy. Nie jest to może najmocniejsza strona tej aplikacji, niemniej warto odnotować, że autor w ogóle wyposażył swój program w taki tryb pracy.

W EdHTML na uwagę zasługują zwłaszcza różnego rodzaju kreatory, które bardzo ułatwiają pracę nad stroną. Przydatną funkcją, którą docenią zwłaszcza zaawansowani webmasterzy, jest analiza i interpretacja PHP i PERL. Oprócz tego EdHTML oczywiście potrafi analizować kody zwykłego HTML'a za pomocą „Inspektora tagów". Profesjonalistów na pewno zainteresuje informacja, że program współpracuje z kompilatorami umożliwiając programowanie w Pascalu, C++ oraz innych językach.

Wraz z programem na twoim dysku instalują się dodatkowo dwa plug-in'y (dodatkowe niewielkie programy). Pierwszy to **Gacopysz**, który ułatwia tworzenie nawet bardzo zaawansowanych graficznie stron. Dzięki niemu możesz łatwo przygotować

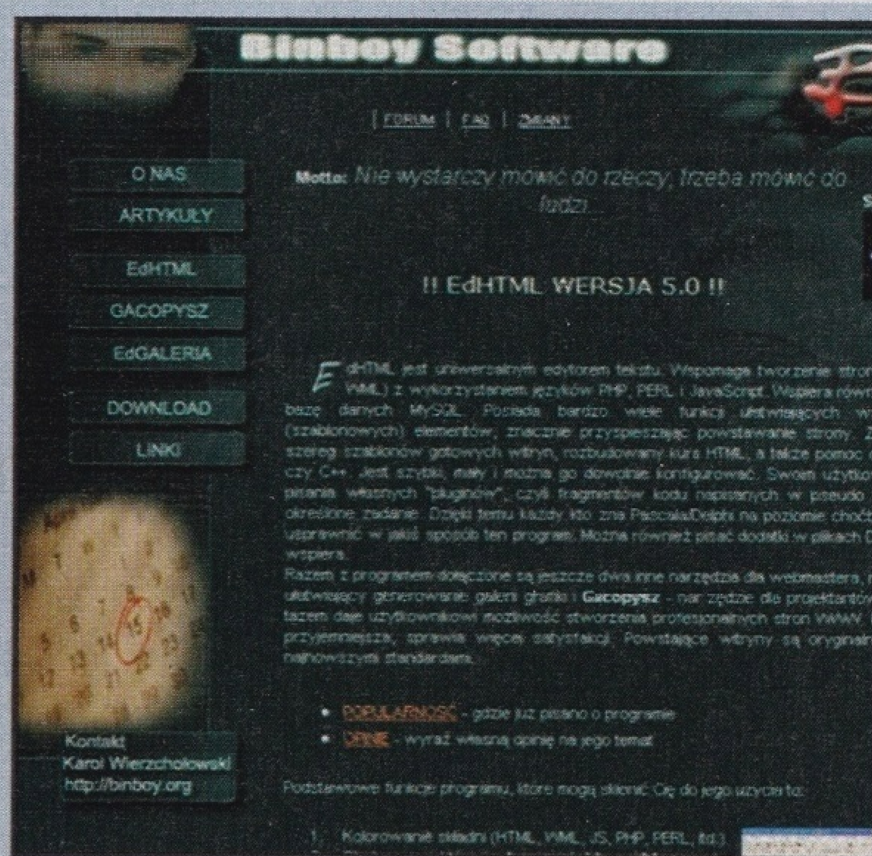
WebSite Pro ★★★★★

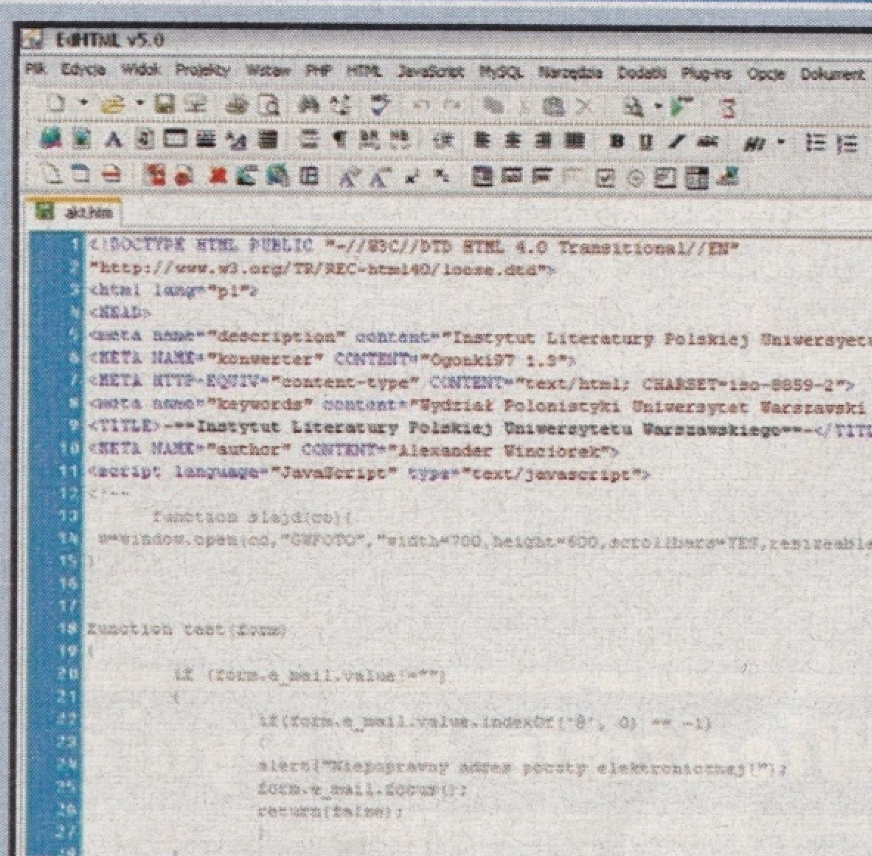




Alexander Winciorek

EdHTML ★★★★★





wersję HTML schematu strony, utworzonego w dowolnym programie graficznym. Drugą przydatną wtyczką jest **EdGaleria**, służąca do generowania galerii grafiki.

W niektórych przypadkach przyda się również narzędzie kompresji kodu HTML, które usuwa zbędne spacje, znaczniki czy komentarze. Po odpowiedniej kompresji twoja strona powinna odchudzić się o sporo zbędnych danych, a nie trzeba chyba dodawać, że wszyscy modemowcy będą ci za to bardzo wdzięczni.

Dużym udogodnieniem jest dołączona do programu obszerna pomoc wraz z kilkoma kursami (program dostępny jest również w skromniejszej wersji, bez dodatkowych plików z pomocą). Do jego niedociągnięć można zaliczyć niezbyt przejrzysty interfejs, do którego jednak można się przyzwyczaić bez większych kłopotów. Po kilku godzinach pracy każdy projektant będzie czuł się tutaj jak we własnym domu.

Więcej o EdHTML przeczytasz na stronie **http://bs.binboy.org/**, na której oprócz samego programu i dodatków znajdziesz również wiele innych przydatnych narzędzi i informacji.

Zajączek

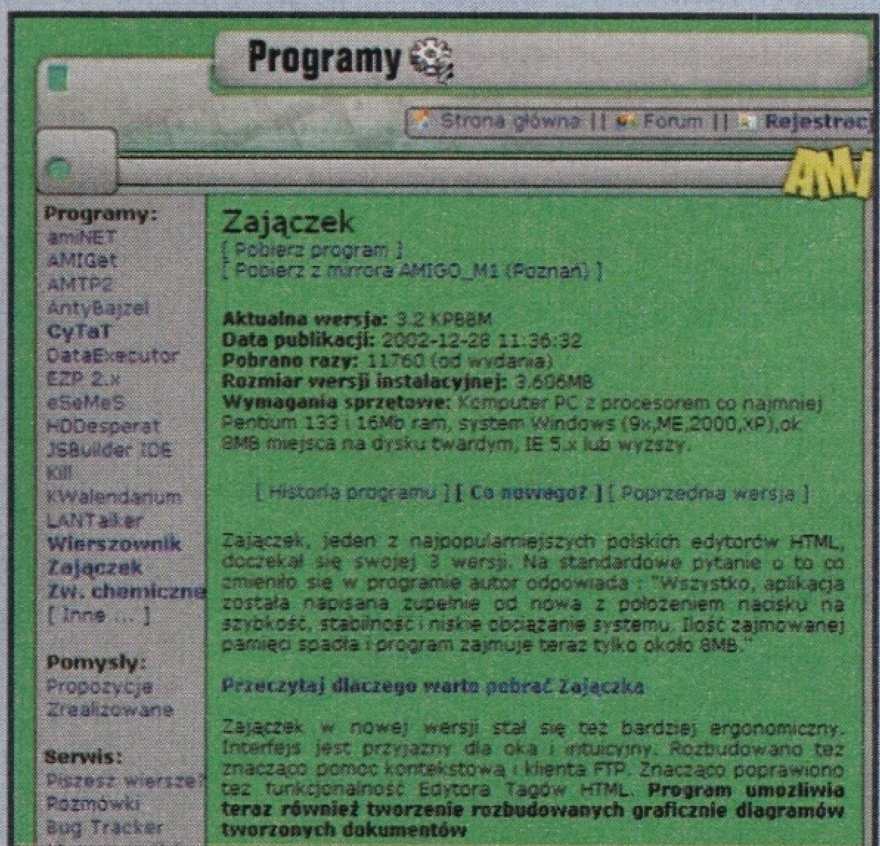
Adres: http://amigo.pop.pl
Autor: Piotr Karwatka
Rozmiar pliku instalacyjnego: 5,6 MB
System: Windows 98/ME/NT/2000/XP

Ostatni – co wcale nie znaczy, że najsłabszy – znajdujący się w tym zestawieniu program to Zajączek, napisany przez niespełna osiemnastoletniego Piotra Karwatkę. Mimo młodego wieku programisty aplikacja jest nad wyraz dojrzała i w pełni zasługuje na umieszczenie jej w naszym elitarnym zestawie. Zajączek oferuje bardzo przyjazne menu i, co ważniejsze, konfigurowalny interfejs. Program wspiera wszystkie wykorzystywane obecnie technologie wykorzystywane przy projektowaniu profesjonalnych stron WWW. Osoby, które oprócz HTML korzystają również z PHP, JavaScript, VBS, CSS, XML czy SQL, będą z pewnością bardzo z niego zadowolone.

Zajączek śmiało może konkurować nie tylko z opisywanymi wyżej programami, ale również z profesjonalnymi aplikacjami tego typu. Program ma oczywiście walidator kodu, klienta FTP oraz funkcje podpowiadania składni. Na szczególną uwagę zasługuje narzędzie, które pozwala na obejrzenie struktury dokumentu w formie diagramu. Taki model wyświetlania strony daje doskonały obraz wszystkich odnośników, co może być bardzo przydatne zwłaszcza przy bardziej skomplikowanych dokumentach. Równie przydatny może okazać się niewielki programik dołączony do Zajączka, umożliwiający wyszukiwanie i zmianę tekstu w wielu plikach jednocześnie.

Na koniec warto jeszcze dodać, że program wyposażony jest w funkcję pozwalającą na tworzenie animowanych gifów oraz w prosty edytor WYSWIG. Do programu dołączono popularny kurs HTML autorstwa Dariusza Majgiera i obszerną pomoc.

Zajączek ★★★★★



Twórz z głową!

Łatwy dostęp do programów przydatnych w tworzeniu własnej strony WWW powoduje, że coraz więcej osób zaczyna marzyć o własnej witrynie w Sieci. Oczywiście nie ma w tym nic złego, jednak należy pamiętać, że strona Jasia Kowalskiego czy Zbyszka Nowaka (czyli przeciętnych internautów) po prostu zginie pośród setek tysięcy podobnych. Jeśli chcesz, aby twoja witryna była chętnie i często odwiedzana, musisz sporo się napracować. Poniżej zamieszczamy krótką listę rzeczy, na które powinieneś zwrócić szczególną uwagę.

Tematyka strony

To że uwielbiasz słuchać Linkin Park, a twoim ulubioną aktorką jest Angelina Jolie, niekoniecznie musi zainteresować kogokolwiek spoza kręgu twoich przyjaciół. Jeśli chcesz na stronie WWW zamieścić swoją wizytówkę z opisem tego, co lubisz, a co nie – daj sobie spokój. Jeśli jesteś wielkim fanem jakiejś słynnej postaci, możesz pokusić się o stworzenie witryny fanowskiej. Nie oszukuj się jednak, że umieszczenie na niej kilku zdjęć i trzech tekstów na krzyż wywoła czyjś entuzjazm. Chcąc zrobić coś, co zostawi po sobie ślad, musisz nie tylko wybrać odpowiedni temat, ale i zebrać odpowiednio dużo materiałów (wiadomości, grafiki, itp.)

Polska język trudna być...

Powiedzmy wprost: nikt od ciebie nie oczekuje, że wykażesz się perfekcyjnym opanowaniem języka polskiego i zaskoczysz kwiecistym słownictwem niczym Stefan Żeromski. Jednak rażące błędy stylistyczne i ortograficzne w co drugim zdaniu mogą sprawić, że twoja wspaniała strona trafi na listę... najgorszych witryn w Sieci, a zawarte na niej „kwiatki" językowe będą długo cytowane jako przykład skrajnego nieuctwa.

Aktualizacje

Wiszące w tym samym miejscu od miesięcy nieaktualne informacje, stare wersje programów w dziale download, nieśmiertelne napisy „under construction" – dzięki temu gość odwiedzający twoją stronę zapamięta, że nie warto tu więcej zaglądać. Uważaj na to.

Wieś tańczy i śpiewa

Żarówiaste tło, jaskrawe napisy, nieczytelne czcionki... do tego grająca w tle upiorna muzyczka i powtykane co krok animacje. Tak prezentuje się spora część stron prywatnych, ale też – na nieszczęście – witryn „poważnych" firm. Przyjrzyj się uważnie witrynom, które ci się podobają – czy zauważyłeś już, że ich twórcy wiedzą, co znaczy słowo „umiar"? Oszczędne korzystanie z grafiki, dźwięków oraz animacji ma jeszcze jedną zaletę – posiadacze modemów (a jest ich wielu) nie będą cię wyklinali czekając, aż ujrzą efekty twojej pracy...

Gdzie to do diabła jest?

Nawet najlepszą stronę WWW położy niedopracowany interfejs. Co ci z wiadomości zawartych na danej witrynie, gdy się nie możesz do nich dostać, bo nie działa menu, albo – co jeszcze gorsze – nie możesz połapać się, gdzie są elementy nawigacyjne?

Jedyny słuszny program

Większość internautów używa Internet Explorera, jednak to nie powód, aby twoja strona działała prawidłowo tylko w nim. Budując swoją witrynę sprawdź, czy zastosowane rozwiązania prawidłowo funkcjonują we wszystkich dostępnych przeglądarkach (IE, Netscape, Opera...). Jeśli masz wątpliwości, umieść w widocznym miejscu na pierwszej stronie informację „Zalecana przeglądarka – Nestcape" lub „Polecany IE 6.0".

R.J. „Yackoo!"

Nowe Anime w TV!



Anime cieszą się coraz większym uznaniem polskich widzów, czego dowodzi liczba nowych tytułów ukazujących się w telewizji.

Pierwszą nowością jest odpowiednik Pokemona pod tytułem **„BeyBlade"** pokazywany w Polsacie. Milutkie potworki zostały tu zastąpione Spinerami – wojowniczymi dyskami, w dużej mierze przypominających zabawkę sprzed lat – bączka. Główny bohater Tyson i jego drużyna chcą (jak zwykle) zostać najlepszymi graczami „BeyBlade" na całym świecie. Ale czym byłoby anime bez jakiś ,,kosmicznych mocy''. Otóż w spinerze Tysona ukrywa się moc smoka Dragoona, który od lat czuwa nad rodziną chłopca. Oczywiście nasz bohater nie jest jedynym posiadaczem takiego cudeńka. Wielu graczy ma sprzęt z ukrytą mocą. Dzięki temu pojedynki pomiędzy nimi są naprawdę ekscytujące.



Serial „BeyBlade" składa się z 51 odcinków, mimo to odnosi wielkie sukcesy zarówno jeśli chodzi o oglądalność, jak i ze względu marketingowego. Zabawki ze spinerami sprzedają się jak świeże bułeczki.

Drugi tytuł to **„Power Stone"** pokazywany w TVN. Główny bohater Falkon dostaje od ojca dziwny klejnot, który daje właścicielowi niezwykłą siłę. Okazuje się jednak, że takich kamieni jest więcej, a zebrane razem dają człowiekowi całkowitą władzę na światem. Falkon wyrusza więc w podróż śladami ojca. Podczas swoich poszukiwań natrafia na innych posiadaczy magicznych kamieni oraz na ludzi, którzy chcą ich użyć do niecnych celów.

,,Power Stone'' doczekał się już kilku gier na konsole PS, są one jednak bardzo nudne i kiepsko wykonane od strony graficznej.

Gwiezdna saga z Sony dla wytrwałych

Miłośnicy „Gwiezdnych Wojen", którzy pokusili się o zakup najnowszej gry sieciowej STAR WARS GALAXIES firmy Sony, zostali poddani równie ciężkim próbom, co kandydaci na rycerzy Jedi... Najwyraźniej producenci gry nie przewidzieli, że zainteresowanie nią może być aż tak wielkie – na efekty czego nie trzeba było długo czekać. Serwery zostały tak obciążone, że czas oczekiwania na rejestrację gracza wynosił nawet kilka godzin. Połączenia były często zrywane, a użytkownicy nagle tracili mozolnie wypracowywane statystyki postaci. Do tego dochodzą słuchy, że w samym świecie gry znalazła się masa denerwujących błędów i niedoróbek. Biorąc pod uwagę fakt, że gra kosztuje około 50 dolarów, a miesięczny abonament za dostęp do serwerów około 15 dolarów, nie ma co się dziwić rozgoryczeniu graczy. A jak wiadomo, silne emocje niejednego mogą zwabić na Ciemną Stronę Mocy...

Nowy sklep z grami

Swoje elektroniczne podwoje otworzył nowy internetowy sklep z grami komputerowymi – Wirtus.pl. W dniu odtwarcia zaskoczył ciekawymi aukcjami (pakiet kolekcjonerski DIABLO 2 wraz z planszówką, stand z Larą Croft) oraz niskimi cenami oprogramowania. Przykładowo grę DEVASTATION można nabyć już za 45 złotych, a więc 55 złotych taniej niż sugeruje dystrybutor.



Wiedźmin się wyniósł

CD Projekt Red Studio, zespół tworzący grę WIEDŹMIN, przeszedł przed wakacjami reorganizację. Firma przeprowadziła się do Warszawy, zaś kierownikiem projektu został Ryszard Chojnowski, znany tłumacz oraz tzw. sapkofil. „Choć dopiero zaczynamy naszą przygodę z tworzeniem gier, to ten kierunek jest dla CD Projekt szalenie ważny. Zdecydowaliśmy, że skoro jest to jeden ze strategicznych obszarów rozwoju, to dział ten musi być bezpośrednio połączony z główną częścią naszej firmy." – powiedział Michał Kiciński, jeden z założycieli CD Projekt. Ruszyła też witryna gry (http://www.thewitcher.com), zaś prace koncepcyjne (scenariusz, misje, plany lokacji) powoli dobiegają końca. Zdaniem przedstawiciela firmy we wrześniu rozpocznie się decydujący etap prac – wtedy właśnie gracze poznają ostateczny termin premiery WIEDŹMINA.

Odtwarzacz DivX już do kupienia!

Stało się to, co było nieuniknione, i czego tak bardzo bali się dystrybutorzy filmów. Do sklepów trafiły stacjonarne odtwarzacze DivX, a jeden z modeli będzie do kupienia w Polsce już pod koniec lipca!

Producentem urządzenia jest znana posiadaczom PC firma Lite-On, a dystrybutorem AB S.A. Odtwarzacz DVD/DivX LVD-2001 rozpoznaje formaty MPEG-1 / 2 / 4, MP3, WMA, PCM, Dolby Digital, DTS i JPG, co daje bardzo duże możliwości odczytu danych. Poza płytami CD i DVD, napęd posiada także możliwość odczytu kart CompactFlash, SmartMedia, SecureDigital i Memory Stick.

Na razie cenę LVD-2001 ustalono na około 1300 zł, jednak dystrybutor sprzętu zapewnia, że możliwe jest nawet znaczne jej obniżenie.

DivX & XviD?!

W światku komputerowym nic nie może trwać wiecznie, a wychwalane pod niebiosa rozwiązania mogą z dnia na dzień przejść do historii. Nie tak dawno tematem numer jeden były kodeki wideo z serii DivX. Wystarczyło jednak, aby wykorzystywana w nich metoda kompresji została skomercjalizowana (obecnie kodek oferowany jest w kilku odmianach, w tym płatnej), a już pojawił się konkurent! Ściągając filmiki z Internetu nie zdziw się, gdy twój komputer nagle zgłupieje stwierdzając, że nie wie, co zrobić z takim plikiem. Przyczyna może być prozaiczna – brak sterowników... XviD (tak, to nie błąd pisowni). Czym jest XviD? Mówiąc wprost, rozwinięciem idei darmowego do niedawna kodeka DivX. Fortuna kołem się toczy...

Gry.wp.pl na nowo



Znany portal o grach, www.gry.wp.pl (Imperium Gier), zmienił radykalnie swoją szatę graficzną. Poprawiono dostęp do działów tematycznych oraz poszczególnych platform, uruchomiono też szybki (ale płatny) serwer ftp i usługę kolejkowania plików. Pojawiło się także forum dyskusyjne, o które dopominały się rzesze internautów.

KONKURS

EQUILIBRIUM



Trzecia wojna światowa spowodowała tak straszliwe zniszczenia, że ludzie byli pewni, iż czwarta raz na zawsze zakończy erę homo sapiens. Dlatego też postanowiono na gruzach starej cywilizacji stworzyć nową – Librię. Jest to państwo, w którym ludzie dobrowolnie faszerują się tłumiącym emocje narkotykiem, a wszelkie przejawy piękna (dzieła sztuki, książki, wreszcie miłość) są niszczone za pomocą ognia. Czuwają nad tym policjanci przyszłości – tacy jak John Preston. Człowiek, który zaczyna mieć wątpliwości.

Krytyka porównuje ten obraz z pierwszą częścią „Matriksa" i... nie myli się. W filmie nie brakuje bowiem widowiskowych, niemalże baletowych walk, a fabularna głębia niejednokrotnie ośmiesza płytkość „Reaktywacji". Dla myślących fanów gatunku „Equilibrium" to obowiązek!

W konkursie magazynu CLICK! możesz wygrać:

koszulki i gadżety filmowe

Nagrody ufundowała firma SPI.

▪▪▪ Michał „Joel" Zacharzewski

WYŚLIJ SMS I WYGRAJ!

▪▪ Pod numer **7164** wyślij swoją odpowiedź, podaną jako **CL.EQ.#** (zamiast # wpisz A, B lub C) i wygraj **jeden z gadżetów filmowych**. Rozwiązania przyjmujemy wyłącznie w postaci SMS'ów. Na odpowiedzi czekamy do końca lipca.

▪▪ **W jakim filmie rozpoczął karierę Christian Bale?**

A) Pszczółka Maja
B) Imperium Słońca
C) Imperium Gumbasów



Koszt wysłania SMS'a wynosi 1.22 zł z VAT. Usługa dostępna jest w sieciach Era, Idea oraz Plus GSM. Dane uczestników zostaną wykorzystane wyłącznie do wysyłki nagród i nie będą gromadzone oraz przetwarzane w celach marketingowych.

Jednym zdaniem...

Wady fabryczne!

Firma Creative odkryła w subwooferach głośników Cambridge SoundWorks MegaWorks 510D błędy powstałe na etapie produkcji. Creative Labs – mając na uwadze dobro klientów – proponuje wymianę głośników wszystkim firmom i osobom, które zakupiły sprzęt o numerach seryjnych od B000001 do B002000 oraz od B002801 do B004200. Wadliwe zestawy MegaWorks 510D zostaną wymienione na nowszy model MegaWorks THX 5.1 550. Jednocześnie, aby zrekompensować użytkownikom niedogodności wynikające z wymiany sprzętu, Creative dołącza do zestawu MegaWorks THX 5.1 550 odtwarzacz MP3 – MuVo 128 MB. Osoby, które nie będą zainteresowane wymianą produktów, otrzymają zwrot kosztów zakupu wadliwego zestawu głośnikowego.

Wszyscy użytkownicy głośników Cambridge SoundWorks MegaWorks 510D proszeni są o sprawdzenie numerów seryjnych zestawów. W przypadku wykrycia numeru seryjnego zgodnego z numerami wadliwych subwooferów, prosimy o przesłanie informacji e-mailem na adres: megaworks510d@europe.creative.com lub kontakt telefoniczny z przedstawicielami firmy Creative Labs.

Szkodniki jedne...

Można sobie wyobrazić zdumienie pracowników i szefostwa Microsoftu, gdy okazało się, że tuż pod oknami budynków koncernu rozpoczyna działalność firma... propagująca rozwiązania linuxowe. Linare, zatrudniająca 30 pracowników, oferuje tanie, domowe pecety, pracujące pod kontrolą specjalnej wersji Linuxa. W zestawie (bez monitora) użytkownik otrzymuje też środowisko graficzne KDE i darmowy pakiet biurowy OpenOffice – wszystko w cenie 199 dolarów. Tyle samo kosztuje „magiczny" Windows XP Home Edition – oczywiście bez komputera...

Nero 6.0 wkrótce

Pod koniec sierpnia do sprzedaży trafi następca popularnego pakietu Nero Burning Rom, oznaczony cyfrą 6. Oprócz standardowych narzędzi, użytkownicy otrzymają dodatkowo aplikacje do produkcji płyt audio, okładek na CD, edytory audio i kilka dodatkowych gadżetów.

Binarni Inkowie?!

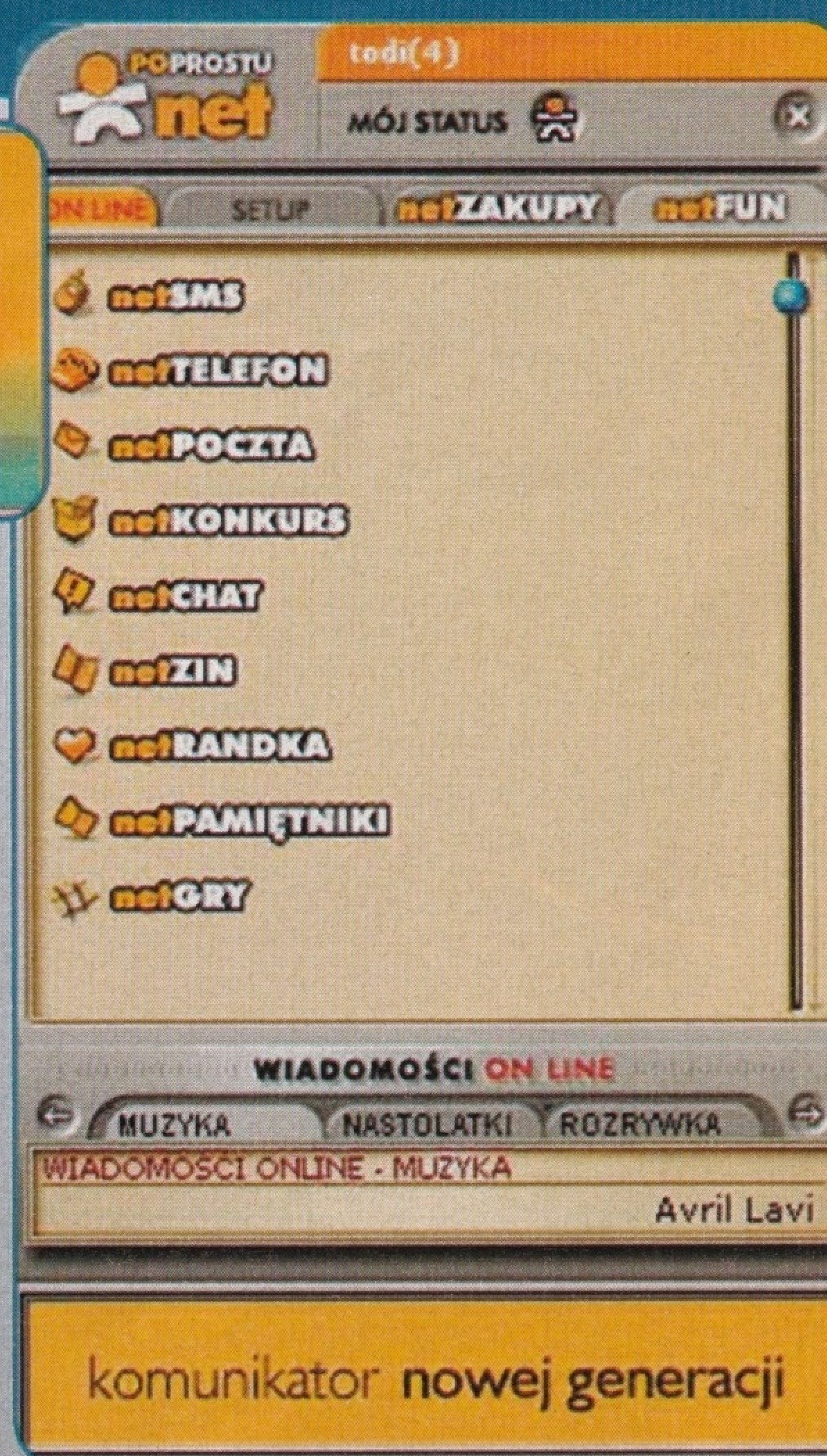
Według badaczy teoria, że Inkowie byli niepiśmienni, może być błędna. Najnowsze badania dowodzą, że pismo węzełkowe „kipu" mogło być siedmiobitowym kodem dwójkowym, pozwalającym zapisać 1536 jednostek informacji. Jak dla nas – szok...

Nowy, polski komunikator internetowy

Miłośnicy Internetu mogą wręcz przebierać w dostępnych komunikatorach sieciowych, a z uznanymi produktami zachodnimi, takimi jak np. ICQ, z powodzeniem walczą polskie produkcje. Teraz do tej grupy ma szansę dołączyć Poprostu.net. Co takiego wyróżnia ten program wśród innych? Przede wszystkim wzbogacenie komunikatora dodatkowymi, bogatymi funkcjami, takimi jak gry online, konkursy, randki, elektroniczny pamiętnik, mini-informator, chaty czy możliwość zakupów w Sieci. Aplikacja cały czas jest rozwijana, a jej autorzy już teraz zapowiadają kolejne dodatki, zwiększające funkcjonalność Poprostu.net. Trwają też prace nad biznesową wersją programu. My ze swojej strony możemy tylko życzyć powodzenia projektowi i zasugerować... udostępnienie rozmów z użytkownikami GaduGadu czy ICQ...

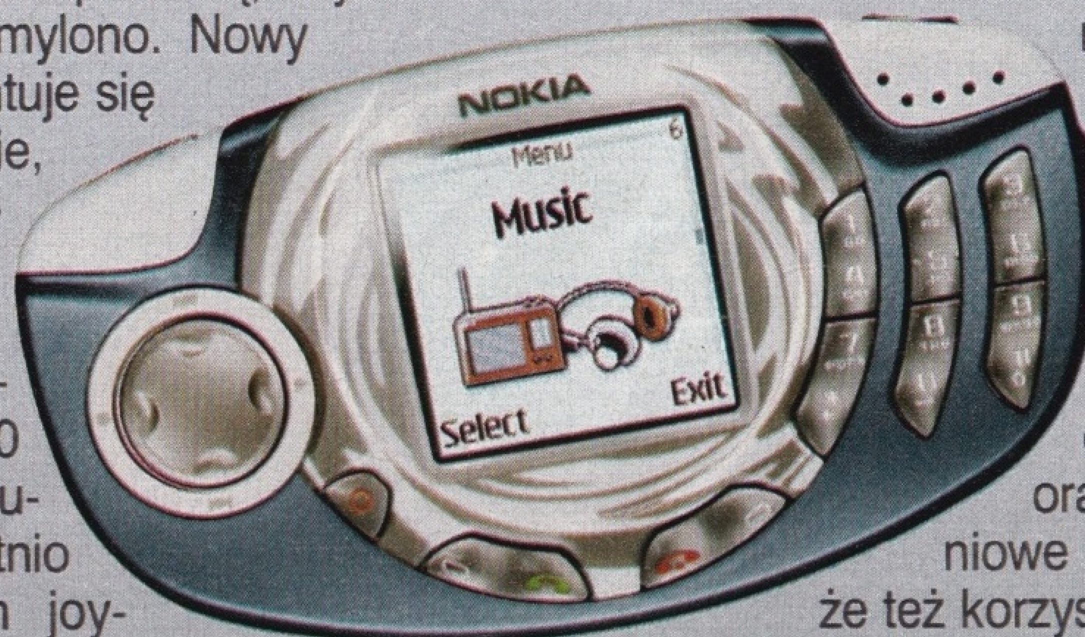






Nokia 3300 – niech gra muzyka...

Nokia 3300 kształtem przypomina poprzedni model muzyczny – 5510, jednak brak pełnej klawiatury oraz mniejsze rozmiary nie pozwolą, aby te telefony ze sobą mylono. Nowy aparat prezentuje się bardzo ładnie, a jego obsługa jest wygodna i nie sprawia problemów. 3300 zamiast popularnego ostatnio w telefonach joysticka ma okrągły krzyżak, który świetnie sprawdza się zarówno podczas obsługi komórki, jak i grania (standardowo zainstalowane są SNAKE EX2, WATER RAPIDS, DJ oraz DISCO).



Nowa Nokia jako telefon muzyczny wypada dobrze – jakość muzyki z plików MP3 lub AAC jest wysoce zadowalająca. Szkoda tylko, że dołączane do telefonów Nokii słuchawki (będące również anteną, z której korzysta wbudowane radio) pobrafią same wypiąć się z gniazda telefonu.

3300 umożliwia nagrywanie dźwięku z radia oraz przez wejście liniowe stereo. Nokia może też korzystać z melodii True Tones. Standardowo telefon jest w stanie zmieścić godzinę muzyki w formacie MP3, jednak jako że korzysta z kart MMC, nie ma problemu, aby nosić ze sobą więcej muzy. Niestety, 3300 nie jest telefonem tanim – jego cena wynosić będzie mniej więcej 1500 zł. Jeśli jednak ktoś szuka dobrego telefonu i odtwarzacza plików MP3/AAC, to jest to zakup jak najbardziej słuszny.

Dane techniczne

System: GSM 900/1800
Wymiary: 114 x 63 x 20 mm
Waga: 125 g
Wyświetlacz: 4096 kolorów, 128 x 128 pikseli
Wydajność akumulatora: rozmowa – od 130 do 220 minut, czuwanie – od 180 do 230 godzin, słuchanie muzyki – do 11 godzin, słuchanie radia – do 9 godzin
Wiadomości: SMS, MMS
Transmisja danych: CSD, GPRS (2+2, 3+1, klasa B)
Dodatki: 4 gry, polifoniczne dzwonki, dźwięki True Tones, wbudowany zestaw głośnomówiący, wygaszacz ekranu, możliwość ustawiania tła, budzik, wykorzystywanie aplikacji Java, przeglądarka WAP, radio

20 lat historii zegraków CASIO G-Shock

W tym roku zegarki z modnej kolekcji G-Shock obchodzą 20-lecie swojego istnienia. Choć wydaje się to mało prawdopodobne, pierwsze czasomierze z tym znakiem pojawiły się w sprzedaży w 1983 roku! Oczywiście od tego czasu zegarki były wielokrotnie przebudowywane, a ich konstrukcja została znacznie unowocześniona...

Pomysł na niezniszczalny zegarek narodził się w głowie inżyniera CASIO, Kikuo Ibe, który wraz z Yuichi Masadą stworzył „Project Team Tough". Projektanci nie dysponowali ani komorą ciśnieniową, ani maszyną odśrodkową, tak więc prototypy zegarków tesowano... zrzucając je z okien firmowej toalety.

Pierwszy z pancernych zegarków miał potrójne zabezpieczenie przed wstrząsami i uderzeniami. Jego główny moduł spoczywał na gumowych wykładzinach – wystające elementy podpierały mechanizm, a cienka wyściółka chroniła go przed przesuwaniem się wewnątrz obudowy. Zegarek nazwano G-Shockiem – litera „G" miała nawiązywać do angielskiego słowa „gravity", oznaczającego grawitację. Miało to przypominać, że wytrzymałość czasomierzy sprawdzono na ponad 200 prototypach zrzucanych z dachów domów...



Projektanci uzgodnili, że zegarek powinien mieć gwarancję niezniszczalności w określonych warunkach, które nazwali „Triple Ten": 10 lat żywotności, 10 bar odporności na ciśnienie wody (zanurzenie do 100 m) i 10 m odporności na upadek. Oczywiście obecnie produkowane modele G-Shocków nie tylko są jeszcze wytrzymalsze, ale i posiadają wiele dodatkowych, niesamowitych funkcji, przydatnych prawdziwym twardzielom (i nie tylko im)...

2x GeForce FX

Karty graficzne z najnowszym układem nVidii oferuje coraz więcej firm. My postanowiliśmy przyjrzeć się produktom Creative'a – zwłaszcza że w ofercie tego znanego producenta pojawiły się dwa nowe modele.

Zacznijmy od prawdziwego demona szybkości – 3D Blaster 5 FX 5900 Ultra wyznacza nowy standard wydajności. Karta umożliwia przetwarzanie 338 mln wierzchołków na sekundę przy szybkości generowania obrazu wynoszącej 3,6 mld tekseli na sekundę. Urządzenie posiada 256 MB pamięci RAM taktowanej zegarem 850 MHz, która współpracuje z 256-bitowym procesorem graficznym o taktowaniu 450 MHz. Oczywiście GeForce FX wykorzystuje w pełni możliwości DirectX 9.0 i AGP 8x, a także całą gamę innych, zaawansowanych technologii opracowanych przez nVidię (mechanizm CineFX 2.0 do zaawansowanego cieniowania wierzchołków i pikseli oraz obsługi efektów specjalnych czy najszybsze na rynku rozwiązanie do antyaliasingu).



Druga karta, 3D Blaster 5 FX 5600 Ultra, korzystająca z układu graficznego GeForceFX 5600, taktowana jest zegarem 400 MHz i posiada pamięć o taktowaniu 800 MHz. Ta konstrukcja jest przeznaczona dla mniej wymagających użytkowników i oferuje wydajność 100 mln. wierzchołków na sekundę przy szybkości generowania obrazu wynoszącej 1,6 mld tekseli na sekundę. Za urządzenia trzeba będzie zapłacić odpowiednio około 220 i 400 dolarów plus VAT.

W Plusie bardziej na plus...

Operator sieci komórkowej Plus GSM, firma Polkomtel, sprawił swoim abonentom miłą niespodziankę. Od początku wakacji w ofercie Plusa pojawiły się nowe, prostsze i tańsze taryfy.



Do niedawna użytkownicy komórek tej sieci mogli narzekać, że istniejące taryfy trudno dostosować do swoich wymagań, a poza tym brakuje im rozwiązań stosowanych przez konkurencję. Teraz sytuacja uległa zasadniczej zmianie. Największe nowości to wprowadzenie stałej opłaty za połączenie niezależnie od pory dnia, naliczanie kosztów rozmowy co 30 sekund w standardzie oraz darmowe minuty i SMS'y, przechodzące na następny okres rozliczeniowy aż przez 3 miesiące. Poza tym abonenci mają też możliwość wyboru dodatkowych usług: 1-sekundowego naliczania, tańszych rozmów poza godzinami szczytu i wielu innych...

Magiczne wakacje wciąż trwają

Zaledwie tydzień temu skończył się konwent Teleport, a już zapraszamy cię na kolejną imprezę pod patronatem CLICKA!. Tradycyjnie, Maraton 2003 odbędzie się w dniach 14-17 sierpnia w Legnicy – i zapowiada się jeszcze ciekawiej niż turniej zeszłoroczny! W planach jest oczywiście kilka Grand Prix Trial: Atlanta (Standard), Monachium (Sealed Deck) oraz Genua (OnBC). Jednak w tym roku najbardziej oczekiwanym turniejem będzie **Pro Tour Qualifier New Orlean** – dwie pierwsze osoby otrzymają zaproszenie na prestiżowe rozgrywki, w których pula nagród wynosi 200 tys. dolarów. Oczywiście w Legnicy nie zabraknie także renomowanych polskich turniejów – odbędzie się PolTour Legnica oraz TeamDQ Challenge. Tradycyjnie na turniejach organizowanych przez TeamDQ można spodziewać się wysokich nagród pieniężnych – łączna ich pula może przekroczyć 10 tys. złotych!!! Jeszcze raz serdecznie zapraszamy!



TeamDQ
Zapowiedzi imprez Team DQ
Maraton 2003

Z komórką na wakacje

Sezon wakacyjny w pełni, wiele osób w podróż zabierze ze sobą telefon komórkowy. Postanowiliśmy sprawdzić, jak wyglądają koszty połączeń z zagranicy do Polski wykonywane z telefonów działających w systemie pre-paid (Era Tak-Tak, SimPlus i Idea POP). A oto zestawienie kosztów rozmów i SMS'ów:

Operator	Najniższa opłata	Najwyższa opłata	Koszt SMS'a
Polkomtel (SimPlus)*	2,30 zł / 30 sek.	5,26 zł / 30 sek.	1,50 zł
PTC Era (Tak-Tak)	4,49 zł / 1 min.	13,99 zł / 1 min	1,60 zł
Idea (Pop)*	5,00 zł / 1 min.	12,00 zł / 1 min	2,00 zł

**Użytkownicy SimPlus i Pop muszą aktywować usługę roamingu przed wyjazdem z Polski*

Ceny orientacyjne, uzyskane na podstawie danych z Internetu

Nowy, polski komunikator internetowy

Urządzenia łączące cechy aparatu cyfrowego i kamery internetowej do tej pory nie gwarantowały najwyższej jakości zdjęć. Teraz firma Creative postanowiła zmienić ten stan rzeczy... Do sprzedaży wkrótce trafi PC-CAM 880 – urządzenie łączące w sobie funkcjonalność zaawansowanego cyfrowego aparatu fotograficznego oraz wszechstronność kamery internetowej.



PC-CAM 880 umożliwia wykonywanie zdjęć w bardzo wysokiej rozdzielczości 3,0 megapikseli (z interpolacją) lub krótkich filmów w rozdzielczości 640 x 480 oraz ich podgląd za pomocą wbudowanego wyświetlacza ciekłokrystalicznego o wielkości 1,6 cala. Dzięki wymiennej pamięci i wyjściu telewizyjnemu, aparat umożliwia łatwe przesyłanie i udostępnianie obrazów rodzinie i znajomym.

W nowej kamerze zastosowano czujnik CMOS o rozdzielczości 2,1 megapiksela, co zapewnia stosunkowo wysoką jakość zdjęć. Pewnym minusem może być niewielka pamięć (tylko 16 MB), co pozwala wykonać maksymalnie 17 zdjęć wysokiej jakości w rozdzielczości 2048 x 1536 lub 112 zdjęć w rozdzielczości 800 x 600 bądź zapisać 76 sekund filmu w rozdzielczości 640 x 480. Na szczęście PC-CAM 880 obsługuje karty pamięci SD lub MMC, co znacząco wpływa na komfort pracy.

Aparat można także wykorzystywać jako kamerę internetową do komputera stacjonarnego – dostępna w zestawie podstawka obrotowa i oprogramowanie ułatwiają prowadzenie wideokonferencji w Internecie. PC-CAM 880 dostępny bedzie w cenie około 123 dolarów plus VAT.

Jednym zdaniem...

Pora na G5?

Apple zaprezentował pierwsze modele swoich komputerów, wykorzystujących najnowsze procesory z serii PowerPC G5. Zdaniem producenta, są to najszybsze komputery osobiste na świecie. Co prawda w testach wydajności maszyna wyposażona w 2 układy G5 wyprzedziła PC z 3.02 GHz Pentium 4, ale... „blaszak" miał tylko jeden procesor – o czym Apple już nie raczył wspomnieć. Producent Macintoshy niewątpliwie musi teraz szybko przekonać użytkowników, że jest w stanie dać im szybki i wydajny sprzęt. Może to być trudne, gdyż komputery ze znakiem jabłuszka zostały daleko w tyle za tandemem AMD / Intel.

Google się udusi?

W Sieci pojawiły się informacje, że popularna wyszukiwarka Google pracuje na skraju swoich możliwości. Stosowany przez witrynę algorytm jest w stanie pomieścić dane o około 4.294.000.000 stron, a ta liczba może być wkrótce przekroczona. Gdyby tak się stało, Google nie będzie w stanie przyjmować informacji o nowych stronach, jednocześnie zaś będzie serwował nieważne lub nieaktualne informacje. Jedyny ratunek w szybkiej weryfikacji zebranych danych i pozbyciu się śmieci...

Linux nie lepszy...

Serwis zone-h.org zaprezentował najnowsze statystyki dotyczące bezpieczeństwa sieciowego. Wyniki mogą być szokujące – prawie 42% skutecznie zaatakowanych maszyn pracowało pod kontrolą systemów Microsoftu, ale prawie 46% korzystało z niby bezpieczniejszego Linuxa! Śladowe ilości włamań zanotowali posiadacze Unixa i Aix'a.

GIF znów za free

Pamiętacie aferę, która wybuchła w związku z przyznaniem praw do formatu GIF firmie Unisys? Żadna zysków korporacja może się obejść smakiem – na terenie USA właśnie upłynął termin obowiązywania wyżej wymienionego patentu, zaś na świecie stanie się tak za 12 miesięcy. Dodatkowo duża część internautów przerzuciła się na darmowy format PNG, tak więc zyski z opłat „gifowych" okazały się znikome...

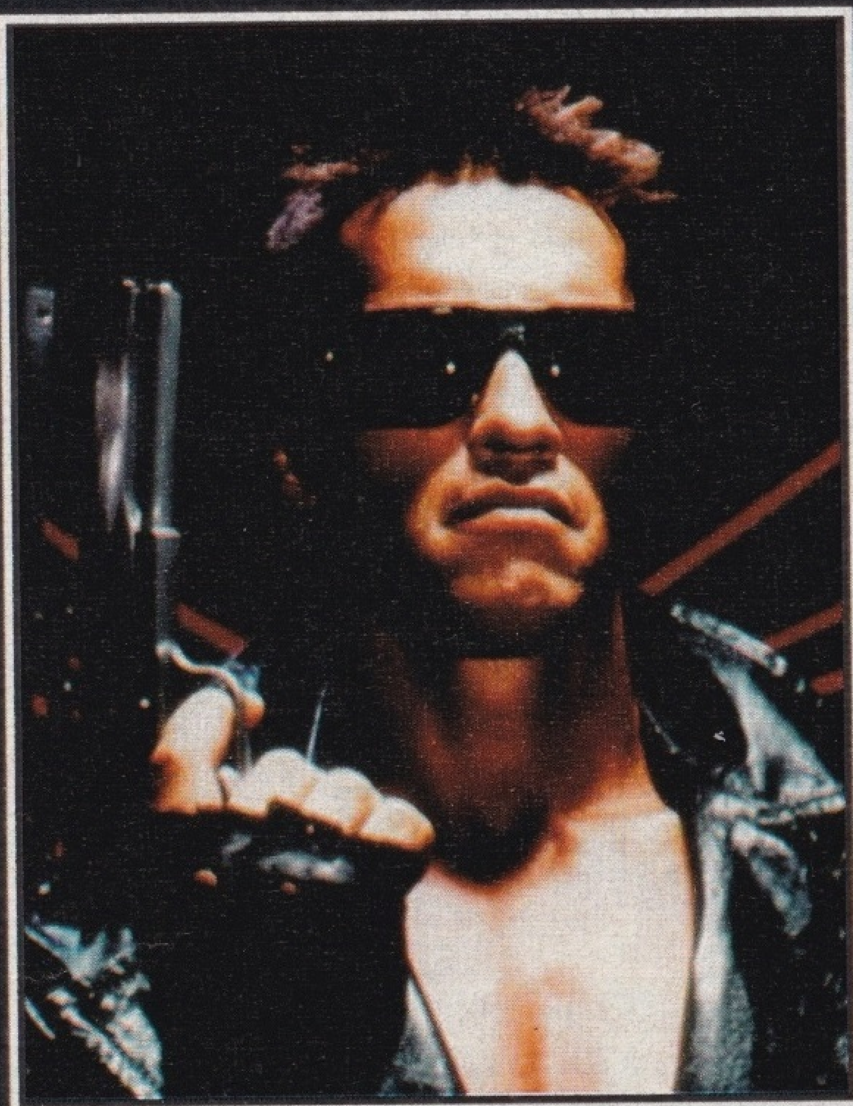
Nie gadaj wcale

Najnowsze badania dowodzą, że zestawy głośnomówiące używane przez kierowców wcale nie poprawiają bezpieczeństwa jazdy. Prowadzenie samochodu i rozmawianie przez komórkę jest zawsze ryzykowne.

Grzegorz „Murmur" Mlodawski, „DżejDżi", Andrzej Cwalina; Zdjęcia: Nokia, Creative, Casio

KONKURS

Jak to się wszystko zaczęło



W przyszłości maszyny buntują się przeciwko swoim twórcom (podobny początek w „Matriksie") i zaczynają władać światem. Jednak ludzie nie poddają się bez walki. Na czele rebelii staje John Connor. Po serii przegranych bitew cyborgi wysyłają w przeszłość płatnego zabójcę T-800 (Arnold Schwarzenegger), by ten zlikwidował Johna. W ślad za zamachowcem rusza także wysłannik ludzkości, który ma mu to zadanie uniemożliwić. Nie muszę chyba przypominać, jak się ta cała przygoda kończy. W drugiej części ,,Terminatora" role nieco się odwracają, teraz T-800 musi chronić matkę Connora przed ulepszonym zabójcą T-1000 (Robert Patrick). I tyle należy wiedzieć przed udaniem się do kin na trzecią część filmu.

Dla posiadaczy wideo mamy niespodziankę:

3 x dwupak kaset wideo „Terminator" + „Terminator 2"
Nagrodę ufundowała firma IMPERIAL.

▪▪▪ Dawid Muszyński

WYŚLIJ SMS I WYGRAJ!

▪▪ Pod numer **7164** wyślij swoją odpowiedź, podaną jako **CL.TE.#** (zamiast # wpisz A, B lub C) i wygraj **jeden z 3 dwupaków kaset wideo**. Rozwiązania przyjmujemy wyłącznie w postaci SMS'ów. Na odpowiedzi czekamy do końca lipca.

▪▪ Jak się nazywa główny komputer, inicjator buntu maszyn?

A) Skynet;
B) Bluenet;
C) Mąciwoda



Koszt wysłania SMS'a wynosi 1.22 zł z VAT. Usługa dostępna jest w sieciach Era, Idea oraz Plus GSM. Dane uczestników zostaną wykorzystane wyłącznie do wysyłki nagród i nie będą gromadzone oraz przetwarzane w celach marketingowych.

Terminator 3: Bunt maszyn

Akcja trzeciej części „Terminatora" toczy się w niedalekiej przyszłości. John Connor (Nick Stahl), chłopak, który miał zostać przywódcą ruchu oporu, jest zawodowym bezrobotnym. Dzieciństwo spędzone w kolejnych rodzinach zastępczych oraz u boku chorej psychicznie matki odcisnęło na nim swoje piętno. Zresztą i sam Connor zostałby uznany za niespełna rozumu, gdyby powiedział, że chciał go zabić niejaki Płynny Metal...

Dzień 29 sierpnia 1997 roku, w którym superkomputer Skynet miał aktywować ładunki nuklearne i zmieść ludzi z powierzchni Ziemi, upłynął nadzwyczaj spokojnie. Wydaje się więc, że zarówno Connorowi, jak i całemu światu nic już nie grozi. I wtedy pojawia się Ona (Kristanna Loken), urocza blondynka o nazwie kodowej T-X, stanowiąca połączenie technologii endoszkieletowej wykorzystanej w T-800 z biometalem z T-1000. Zaraz potem nadciąga On (Arnold Schwarzenegger), automat po raz drugi wysłany na pomoc Connorowi. Ale skoro Skynet nie istnieje i wojna z maszynami nie grozi światu, to skąd Oni się wzięli?





MOŻE BYĆ SUKCESEM:

1. To Terminator – postać kultowa, stanowiąca gwarancję rozrywki na najwyższym poziomie. Dwie pierwsze części filmu wgniatały w ziemię. Teksty pokroju „I'll be back" czy „Hasta la vista, babe" przeszły do historii kina. Dlaczego z trójką miałoby być inaczej?

2. Ludzie chcą „Terminatora" – przez długie miesiące obraz utrzymywał się w czołówce najbardziej oczekiwanych filmów, tuż obok „Powrotu Króla", czwartych części „Szklanej pułapki" i „Indiany Jonesa" oraz obrazu „Aliens vs. Predator".

3. Film kosztował – według nieoficjalnych źródeł – blisko 140 milionów dolarów i pieniądze te na ekranie WIDAĆ. Jedną trzecią tej sumy wydano na efektowną scenę pościgu ulicami Los Angeles. Analogiczna scena z „Matrix: Reaktywacja" jest co najmniej dwa razy gorsza – twierdzą ludzie, którzy widzieli oba filmy w Cannes. Co ciekawe, Schwarzenegger (podobnie jak Keanu Reeves) zrezygnował z części gaży, zaś zaoszczędzone w ten sposób pieniądze przekazał właśnie na efekty specjalne.

MOŻE BYĆ PORAŻKĄ:

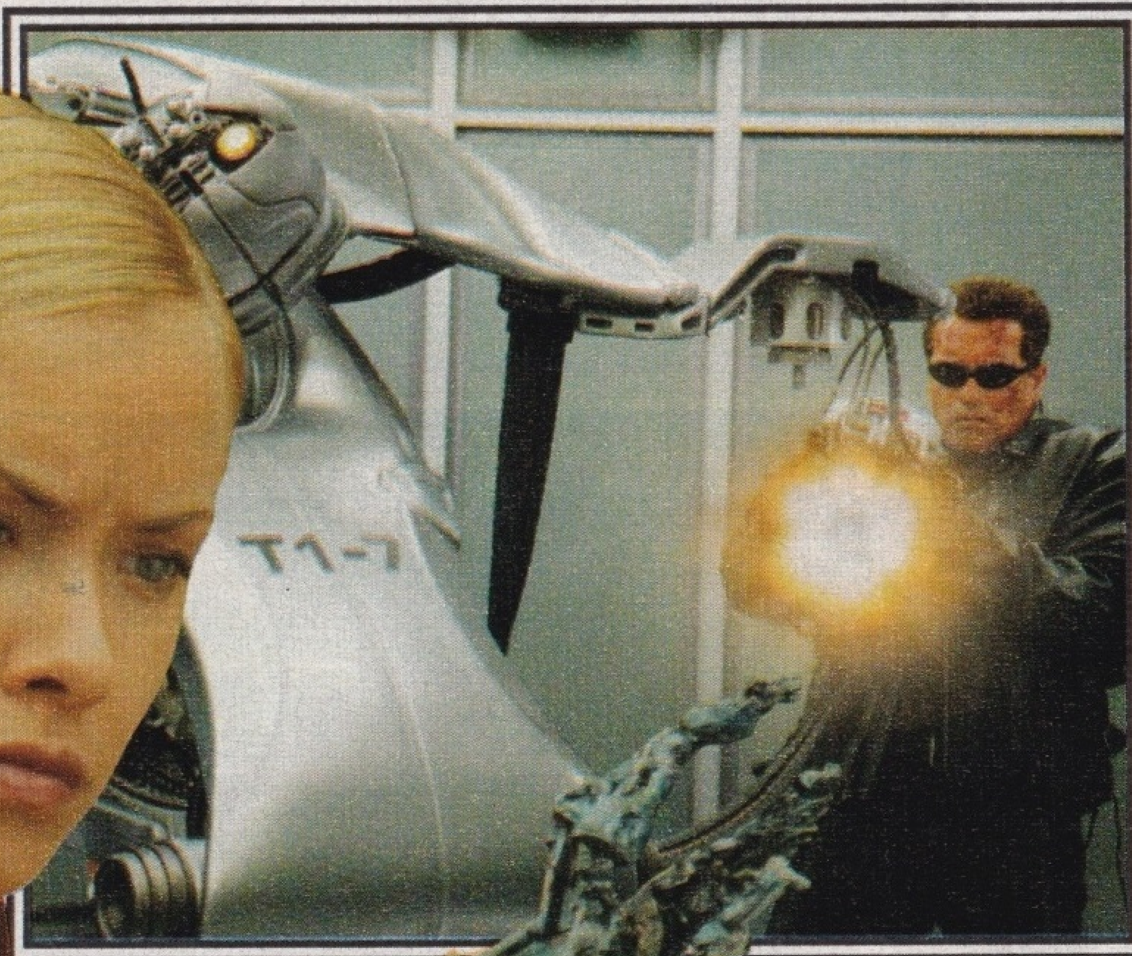
1. Na reżyserskim stołku zabrakło Jamesa Camerona, człowieka odpowiedzialnego za dwie poprzednie części, a także „Titanica", „Obcy: Decydujące Starcie" i „Otchłań". Jego miejsce zajął Jonathan Mostow, twórca przeciętnych thrillerów „Incydent" i „U-571".

2. Arnold Schwarzenegger ma już 56 lat, tyle samo, co dziadkowie niektórych czytelników CLICKA!. Mimo sporych problemów z sercem (plotka głosi, że to skutek nadużywania sterydów) austriacki mięśniak trzyma się nieźle. Jednak czy aby nie jest za stary na filmy sensacyjne?

3. W filmie nie wystąpi Linda Hamilton, aktorka dwukrotnie odtwarzająca rolę matki Johna Connora. Zażądała zbyt wysokiej gaży, więc scenarzysta uśmiercił ją w połowie drogi pomiędzy drugą a trzecią częścią. Nie wróci też Michael Biehn, biologiczny ojciec głównego bohatera.

4. Na ekranie pojawiają się doświadczeni Schwarzenegger i Claire Danes („Romeo i Julia", „Godziny"), lecz pozostali aktorzy nie mają za sobą wielkich ról. Nick Stahl przewinął się przez ekran w „Cienkiej czerwonej linii" i „In the Bedroom", zaś w młodości wystąpił w dramacie obyczajowym „Człowiek bez twarzy" Mela Gibsona. Z kolei Kristanna Loken grała głównie w serialach telewizyjnych pokroju „Mortal Kombat" czy „Nowe przygody Supermana".

▪▪▪ Michał „Joel" Zacharzewski





Zdjęcia: Warner Bros, UIP

OSTATNIE PODRYGI RANDALLA (PRZED WAK

Moi drodzy...

Są wakacje. Piękny czas nawet dla Randalla, który leży właśnie w przybiurowej kałuży błota i czochra się racicami po brzuszysku. W związku z tym na listy będę odpowiadał ja – duch Hopkirka. Dawno mnie nie było, ale wróciłem! Jestem uprzejmy, pracowity, inteligentny, mam miłą aparycję oraz zdolność bezkonfliktowej interakcji z otoczeniem. Tak więc to właśnie ja i tylko ja jestem wymarzonym redaktorem działu listów, a nie ten sklerotyczny arogant Randall, na którego wciąż przychodzą uzasadnione skargi.

Duch Hopkirka



Flamandzcy mistrzowie i żaby

Vitam Szanowną Redakcję CLICKA!, zielonego i śluzowatego żabola oraz majestatycznego Randalla! Nie będę już pisał, jak bardzo lubię CLICKA!. Po prostu pismo to jest EXTRA! Mam trzy prośby do Wszystkowiedzącego Mistrza Randalla:

1. Powiedzcie, z jakiej stronki ściągacie te śmieszne obrazki w dziale Listy?
2. Moglibyście powtórnie podzielić dział Listy na: Technika i Freestyle?
3. Moglibyście zamieścić raz na CD jakąś starszą grę, np. DIGGERS czy NEED FOR SPEED 1?

Ćpun

Piotr Moskal – szanowny redaktor naczelny CLICKA! – nie jest zielony i śluzowaty. Jest młodym, zdolnym i przystojnym (PHAM!, Boziu zakrztusiłem się, przepraszam) człowiekiem, który poświęca swój czas po to, abyście mogli otrzymać najświeższe i jak najciekawiej podane informacje dotyczące gier komputerowych. Jeśli chodzi o starsze gry, to w tym numerze Twoje życzenia zostaną spełnione – zamieszczamy jako dodatek program LURE OF THE TEMPTRESS, grę kiedyś uważaną za przełomową i rewolucyjną. Być może tego typu atrakcje pojawią się częściej.

Obrazków drukowanych do tej pory nie uważam za dowcipne. Były raczej wulgarne, nieestetyczne, a czasem wręcz niezrozumiałe (bo na przykład co śmiesznego było w zdjęciu nienaturalnie pokrzywionego kaktusa, umieszczonym w poprzednim numerze?). W związku z tym w sierpniu prezentuję Wam na stronach z Listami dzieła starych mistrzów flamandzkiego malarstwa, aby w pełni dbać o Wasz rozwój artystyczny, duchowy, emocjonalny i intelektualny. [Boże mój, udało mi się dotrzeć do redakcji przed puszczeniem numeru do drukarni! Podmieniam wszystkie obrazki! Precz z flamandzkimi mistrzami. A co to jest w ogóle flamandzki? Jakby mi ktoś powiedział: Randall, ty flamandzku, to bym mu dowalił! Prezentujemy więc galerię najpiękniejszych zwierząt świata, jakimi są żaby. Spójrzcie tylko, co za bogactwo kolorów i kształtów! Jaka dystynkcja spojrzenia! Cóż za elegancja ruchów! Czy to nie żaba (a raczej Żaba!) powinna zostać królem zwierząt? Zamiast wyleniałego lwa? Bo czy lew potrafi językiem złapać muchę? Pływać pod wodą? Skakać z liścia na liść? I wreszcie, last but not least, czy lew potrafi kumkać? – Randall].







Wujek Dobra Rada

15 rzeczy, które możesz robić w centrum handlowym, w czasie kiedy twoja rodzina oddaje się zakupom:

1. Weź 24 pudełka z prezerwatywami i wrzucaj po jednym do koszyków innych ludzi.
2. W dziale elektronicznym ustaw budziki tak, by dzwoniły co pięć minut.
3. Zrób smugę z soku pomidorowego prowadzącą do toalet.
4. Podejdź do jednego z pracowników i powiedz mu oficjalnym tonem: „Kod 3 w dziale AGD". Zobacz, jak zareaguje.
5. Podejdź do okienka ratalnego i poproś o raty na paczkę M&M-sów.
6. Przesuń znak „Uwaga. Mokra podłoga" na wykładzinę.
7. Rozbij namiot w dziale kempingowym i powiedz innym klientom, że ich wpuścisz pod warunkiem, że przyniosą poduszki.
8. Kiedy ktoś z obsługi spyta, czy może ci jakoś pomóc, załkaj „Czy nie możecie po prostu zostawić mnie w spokoju" i rozpłacz się.
9. Spójrz prosto w kamerę ochrony i potraktuj ją jak lustro dłubiąc sobie w nosie.
10. Oglądając broń w dziale myśliwskim, spytaj sprzedawcę, czy wie, gdzie możesz kupić leki antydepresyjne.
11. Biegaj po sklepie z dziwną miną, nucąc motyw z „Mission Impossible".
12. W dziale samochodowym pozuj na Madonnę, używając lejków różnej wielkości.
13. Ukryj się za wiszącymi ubraniami. Kiedy klienci będą je przeglądać, szepcz „WEŹ MNIE! WEŹ MNIE!".
14. Kiedy z głośników podawać będą jakiś komunikat, upadnij na ziemię, przybierz pozycję embrionalną, chwyć się za głowę i krzycz: „O nie, to znów te głosy!".
15. Wejdź do przymierzalni i krzyknij naprawdę głośno: „HEJ, papier toaletowy się skończył!!!".

Tobink

Sądzę, że nie można się tak zachowywać. Ludzie zasługują na to, by ich lepiej traktować. Na przykład panu z ochrony można podarować kwiatek, a nie stroić głupie miny do kamery. On i tak ma ciężki zawód, a poza tym skoro pracuje w ochronie, to znaczy, że niekoniecznie dysponuje intelektem godnym Einsteina.



Randall ma biust?

Właśnie zakończyłem czytać jeden z lepszych działów Waszego pisma czyli LISTY DO REDAKCJI. Wszystko byłoby spox, gdyby nie to, że Randall publicznie przyznał się, że jest „dziwką z ogromnym biustem". Nie wiecie, o co chodzi? Looknijcie sobie do listu „Randall jest kosmitą". Randall mówi, że pochodzi z planety o nazwie Wonderful Place Where Live Only Bitches With Huge Tits. Więc jeśli na planecie mieszkają tylko takie stworzonka, to Randall musi być jednym z nich.

Woid a.k.a. Mopek

Ach, te listy Randalla. Poczucie humoru Bawarczyka i słownictwo







godne Eminema. Teraz to się zmieni. Jako duch Hopkirka wprowadzę nowe zasady, zgodnie z którymi słowa na k., p., d., ch., c. no i wiele, wiele innych zostaną surowo zakazane. A Randall, cóż, marzyłyby mu się odwiedziny na takiej planecie, jak pisałeś, ale na razie jedyne, co go z nią łączy, to plakat Pameli Anderson nad głową. [Woid, szacuneczek za nieodpartą logikę rozumowania :)) – Frogger]



Odsunąć seksmaniaka Randalla!

Randall! Czy chodziłeś do szkoły tylko dla chłopców? Pytam, bo nie wiem, skąd ta mania seksu! W prawie każdym artykule piszesz jakieś np. że Wikingowie mogli przelecieć każdą Angielkę albo że pochodzisz z planety, gdzie mieszkają same „bitches". Nie wymieniam wszystkich przykładów z ostatniego roku, bo zajęłoby to pół działu! A właśnie, co do działu z listami – zawsze jakieś obrazki. Człowieku, to pismo trafia nawet do kilkuletnich dzieciaków, które ty demoralizujesz! Radzę zgłosić się na jakąś terapię.

Lech

Bardzo słusznie! Randall stanowczo na zbyt wiele sobie pozwalał! To skandal, żeby dwa razy na miesiąc myślał o seksie! Brrr... Normalny duch, taki jak ja, i normalny facet, taki jak Ty, Lechu, nie myśli przecież wcale o seksie i nie żartuje w ogóle na ten temat. My wolimy chodzić po galeriach sztuki, a nasze żony do łóżka kłaść się będą tylko w koszulach zakrywających ciało od szyi aż po kostki! Tak trzymać! Randall na terapię! Może jak go wykastrują, to będzie takim samym fajnym facetem jak Ty, Lechu.







Polak potrafi!

Uważam Wasze pismo za najlepsze (nadal). Jednak nie podoba mi się kilka rzeczy. Oto one:

1. Przede wszystkim nie powinniście na łamach CLICKA! pisać o tym, jak niedobry jest Andrzej L. oraz jak wspaniała jest Unia Europejska. W ten sposób stwarzacie złe wrażenie, bo przecież nie wszyscy podzielają Wasze zdanie.

2. Może się mylę, ale wydaje mi się, że coś jest nie tak z Waszymi recenzjami gier. Np. HARD TRUCK – napisaliście o tym programie, że jest całkowicie beznadziejny i daliście mu ocenę 1. A grafika na screenach prezentuje się nie najgorzej i chyba każdy się ze mną zgodzi, iż ta gra jest „nieco" lepsza od ROBIN HOODA. O nic Was nie posądzam, ale chyba nie zbieracie opłat od producentów za to, że ukażecie daną grę jako wspaniałą, a inną... ***(tu podano wulgarne słowo oznaczające członek męski. Co ciekawe z DWOMA błędami ortograficznymi. Rewelacja! – duch Hopkirka).***

[skasowałem nazwisko autora, sorry]

Staramy się nie ujawniać publicznie naszych poglądów (a ja, jako duch, lubię na przykład tylko martwych polityków), bo nie do tego służy pismo o grach komputerowych. Z ubolewaniem zauważam, że Randall wyrywał się ze swoimi opinami zbyt często (i to jak Filip z konopi). Chociaż akurat on na pewno nie mógł napisać żadnego miłego słowa o UE, bo jest bezmyślnym prostakiem, nie cieszącym się faktem, że biedni będą od teraz płacić bogatym.

Jeśli chodzi o grę HARD TRUCK, to radziłbym się wypowiadać o niej dopiero po zagraniu, a nie po obejrzeniu samych screenów. Twój zarzut głęboko mnie zabolał. Oczywiście, że nie pobieramy żadnych oficjalnych czy nieoficjalnych opłat. Chociaż za Randalla głowy bym nie dał. Nie to, żebym o coś go podejrzewał, ale sami wiecie... W Polsce nie biorą tylko ryby i Włodek Czarzasty (to taki rozczochrany, co ma zawsze wypieki).



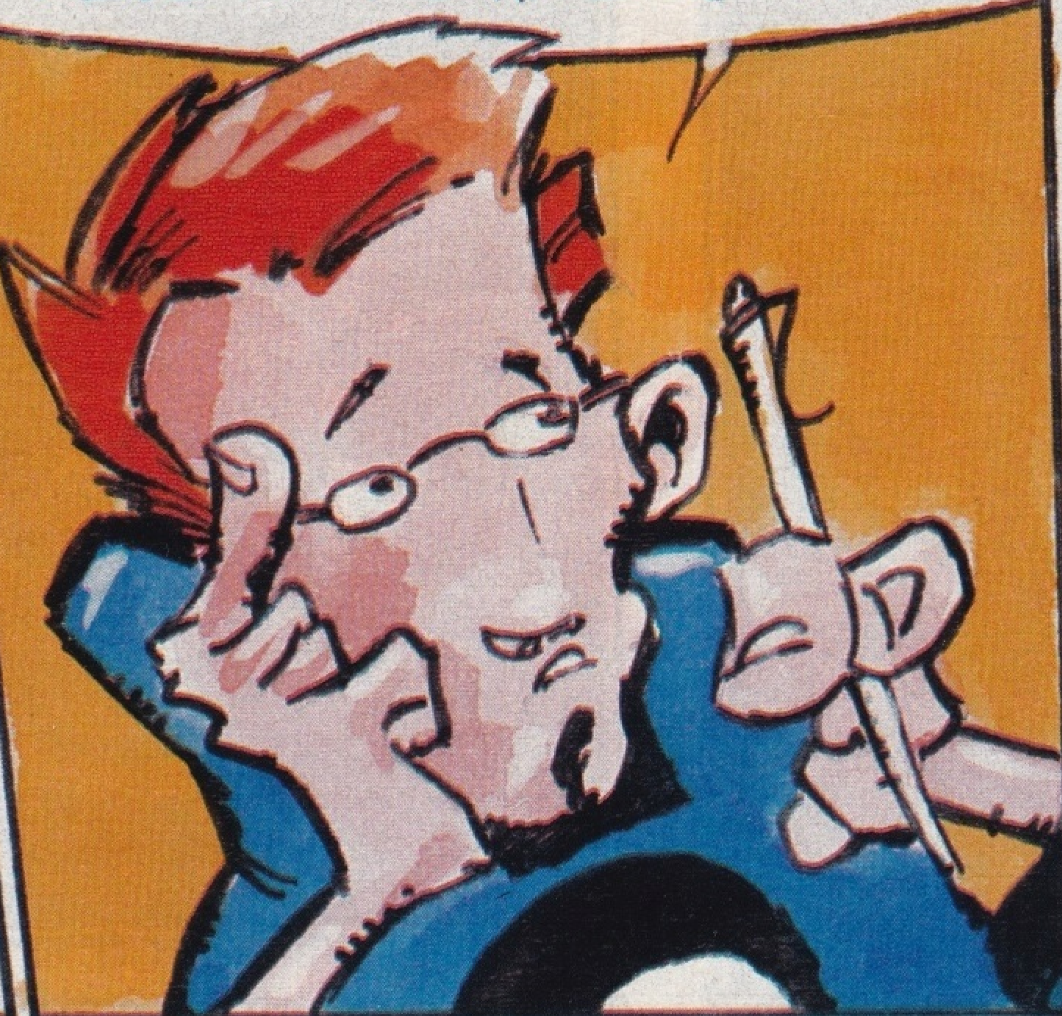


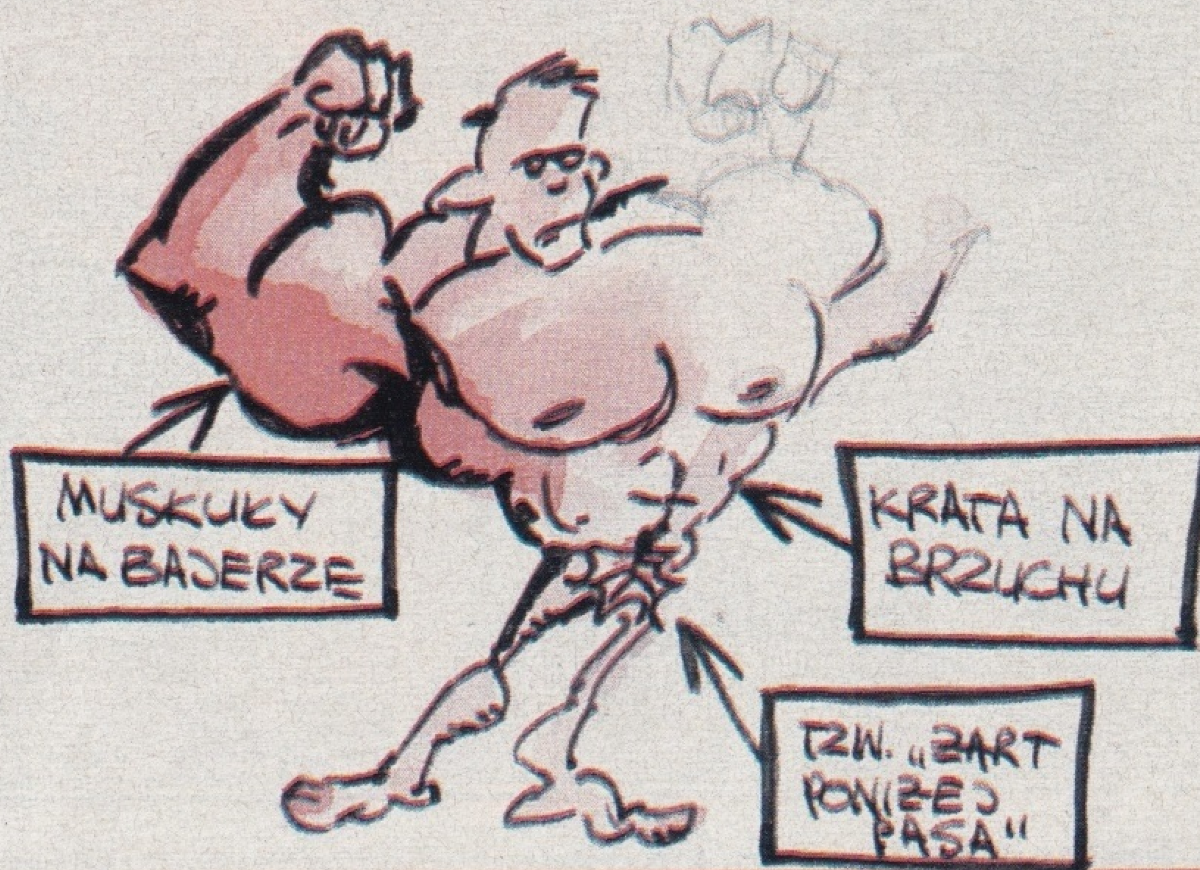
Do głębi poruszony zamieszczeniem niezwykle pięknej oraz pouczającej galerii zdjęć, udzielam redaktorowi Randallowi oficjalnego przebaczenia i przywracam na stanowisko redaktora działu listów w miesięczniku CLICK!. Samozwańczy redaktor – duch Hopkirka – zostaje natomiast przesunięty do działu Straszenia. Miejsce pracy: Bauer Plaza, czas pracy: 23-4. Koszt niezbędnych w pracy akcesoriów (prześcieradła, łańcuchy, wzmacniacze wycia, ektoplazma w puszkach, itp.) pracownik pokrywa sam.

Frogger

Na listy odpowiadają: Jacek „Randall" Piekara i Piotr „Frogger" Moskal. Redakcja zastrzega sobie możliwość dokonywania zmian i skrótów w listach, jak i ośmieszania oraz urażania piszących...

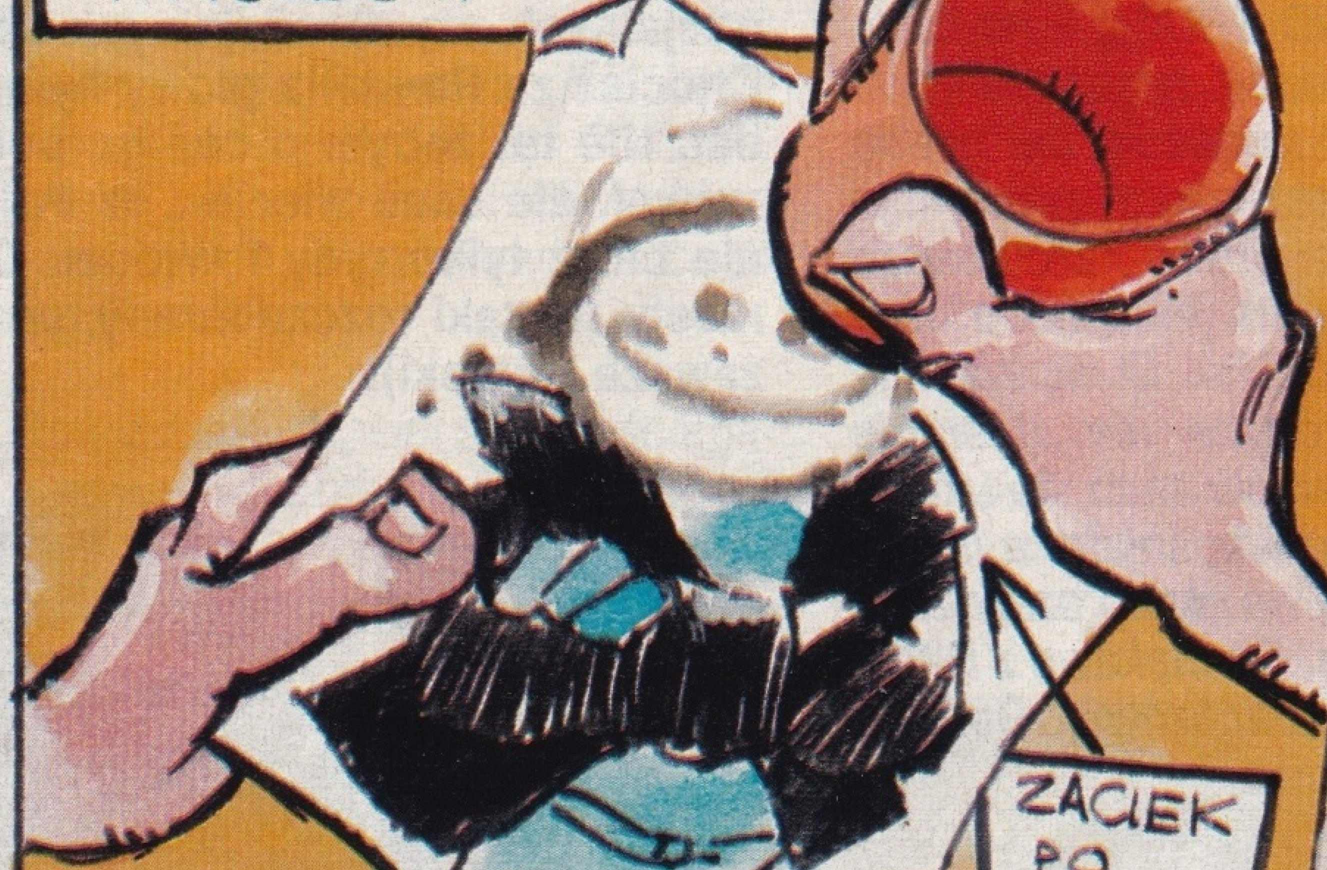










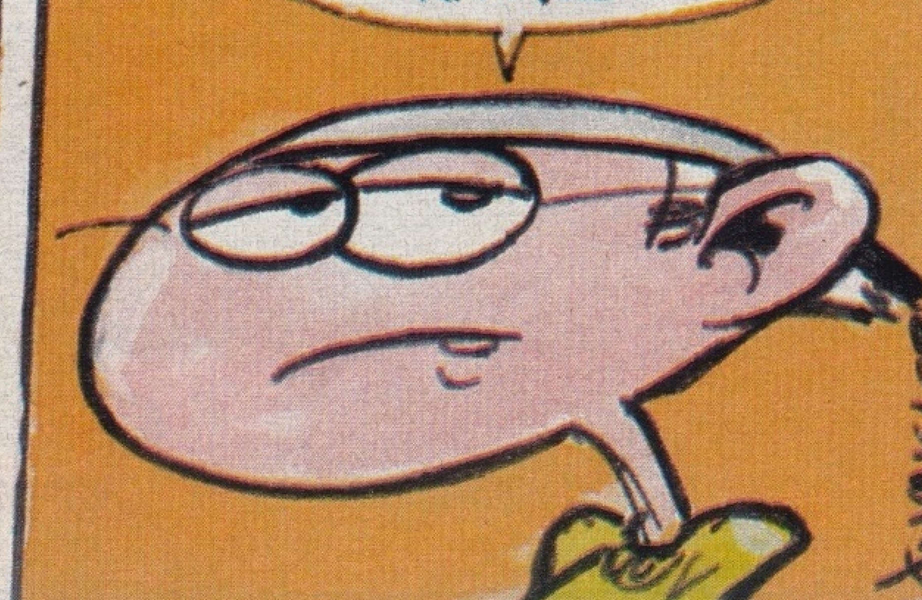












Rys. Marcin Kułakowski ©2003

TERAZ JUŻ NIE MASZ WYBORU!

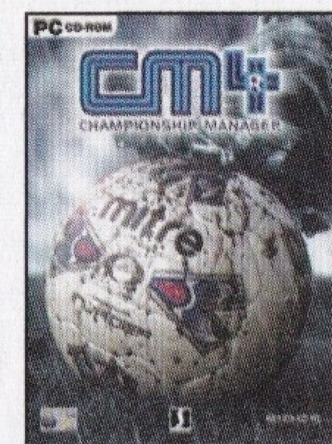
OFERTA AKTUALNA DO UKAZANIA SIĘ KOLEJNEGO NUMERU CZASOPISMA

SKŁADAJĄC ZAMÓWIENIE OTRZYMASZ PŁYTĘ PEŁNĄ PLIKÓW WAVE „Zakręcone rytmy i tapety muzyczne" i pisemną propozycję na wykorzystanie zawartości

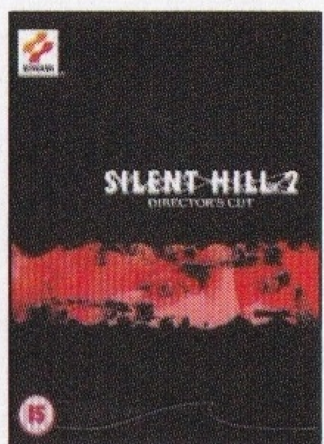
COŚ DLA CIAŁA

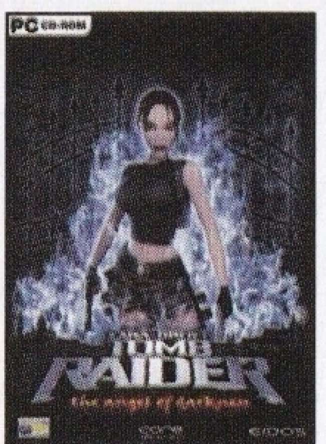
Age of Empires Gold 32,9
Anno 1503 (PL) 139,-
American Conquest (PL) 92,9
Atlantis 3 49,9
Bandits: Phoenix Rising (PL) . 66,9
Battlefield 1942 109,-
Beach Life 72,9
Bob Budowniczy: damy radę . 43,9
Bowling (kręgle) 19,9
Cartoon Maker PL 49,9
Close Combat: Invasion Normandy . 34,-
Commandos Superpack 92,9
Combat Flight Simulator 32,9
Command & Conquer Generals . 119,-
Cutthroats 19,9
Devastation (PL) 92,9
Divine Divinity 126,9
Disciples II: Mroczne Proroctwo(PL) 42,9
Duke Nukem Manhattan Project *stara cena:79* 39,9
Emergency 2 (PL) 59,-
Empire Earth: Sztuka Podboju (PL) 62,9
Europa Universalis: II Wojna Światowa (PL) 86,9
Frontline attack - war over europe 69,-
Gast 54,90
Ghost Master (PL) 92,9
Gothic 2 (PL) 92,9
Grom (PL) 92,9
Gry karciane 1 25,-
Gry Karciane 1&2 39,-
Gry Karciane 2 25,-
GTA III *stara cena 99* 92,9
Hard Truck: 18 Wheels of Steel (PL) 46,-
Harry Potter i kamień filozoficzny 59,-
Harry Potter Komnata Tajemnic 119,-
Heroes IV 2.0 92,9
Heroes of Might & Magic IV: The Gathering Storm (PL) . . . 52,9
Hugo gorączka czarnych diamentów *stara cena: 79* 76,9
Hugo tropikalna wyspa 2 *stara cena 79* 76,9
Hugo Bohaterowie sawanny . 76,9
Jazz jack rabbit 29,9
Klaps–Przygody w zaczarowanym świecie filmu 49,-
Kozacy: Sztuka wojny PL 68,9
Combat Flight Simulator 33,9
F22 Raptor 33,9
F16 Multirole Fighter 33,9
F22 Lightning 3 33,9
Flight Simulator 98 33,9
Flight Simulator 2002 professional. 169
Joint Strike Fighter 33,9
MIG 29 33,9
Kurka wodna 2 Zemsta Pana Franka 18,9
Mafia (PL) 92,9
Master of Orion 3 PL 109,-
Medal of honor: Sparehead . . . 99,9
Medal of Honor: Allien Assault . 99,9
Metal Gear Solid 2: Substance (DVD) 159,-
Midtown Madness 32,9
Morrowind (The Elder Scrolls III) 94,9
Myth: Kodeks Absolutu (PL) . . 62,9
Myth III: Era Wilka (PL) 49,-
NBA LIVE 2003 119,9
NHL 2003 119,9
New World Order (PL) 72,9
Neverwinter Nights 99,9
No One Lives Forever 2 119,9
Operation Flashpoint: Platynowa Edycja (PL) 92,9
Partners 52,9
Perfect Pool (bilard) 19,9
Pet Racer *stara cena 59* 44,9
Pet Soccer *stara cena 59* 44,9
Postal 2 46,-
Post Mortem (PL) 74,9
Pinbale i gry zręcznościowe . . 25,-
Praetorians (PL) 99,-
Project IGI 2: Covert Strike (PL) 92,9
Prisoner of War (PL) 92,9
Rayman 3: Hoodlum Havoc (PL) 62,9
Reah dvd/CD 42,9
Reah+Schizm 59,-
Kurkociag - rozrywkowy gadżet . 29,90
Robin Hood: Legenda Sherwood PL 27,9
Saga Heroes of Might & Magic PL 9 CD 143,9
Saga Icewind Dale (PL) 119,9
Schizm (dvd lub 5CD) 42,9
Schizm + Reah (DVD) 65,9
Settler 1,2,3,4 (5CD) 69,-
Sim City 4 (PL) 124,9
Sims zwierzaki (PL) 74,9
Sims balanga (PL) 74,9
Sims Deluxe (PL) 119,9
Sims wakacje bestseller (PL) 74,9
Sims światowe życie (PL) 74,9
Splinter Cell PL 126,9
Syberia (PL) 74,9
Soldiers of Anarchy 74,9
Soldiers of fortune 2 154,9
Sudden Strike Forever 72,9
Target 19,9
Taxi Challenge 29,9
Taxi driver 27,9
The Elder Scrolls III: Trójca (PL) 52,9
Toon car 18,9
Tomb Raider 3 29,-
Warcaby *stara cena 59* 49,-
Warcraft III *stara cena 129* . . . 89,9
Wnerwiony działkowicz 29,-
Unreal II The Awakening 99,-
Unreal Tournament 2003 169,-
Trainz 2.0 49,9

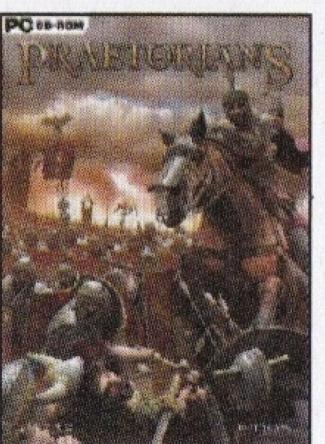
Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oraz sklepy

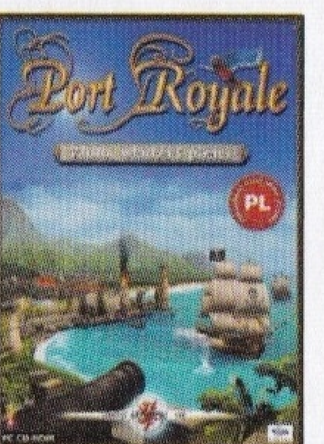

Championship Manager 4 PL
cena: 132,90

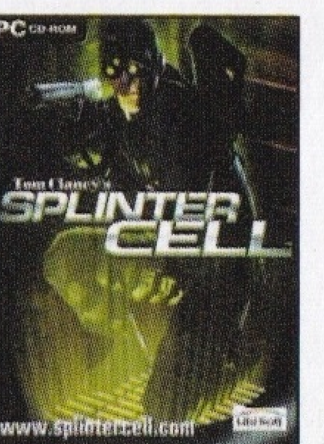

Delta Force: Helikopter w ogniu PL
cena: 92,90

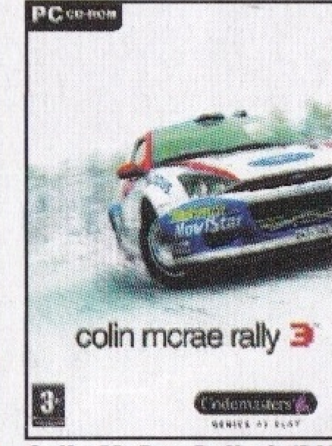

Silent Hill 2 PL
cena: 152,90

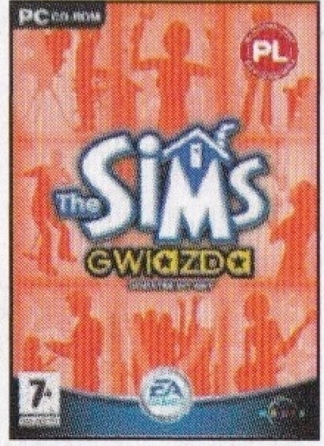

Tomb Raider: The Angel of Darkness
cena: 132,00

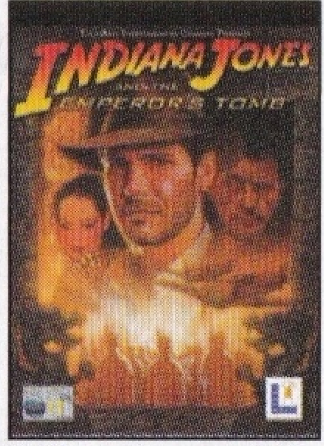

Praetorians PL
cena: 107,00

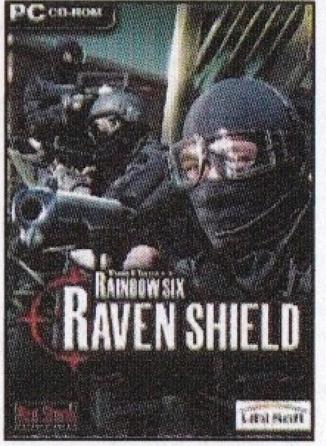

Port Royale (PL)
cena: 92,90

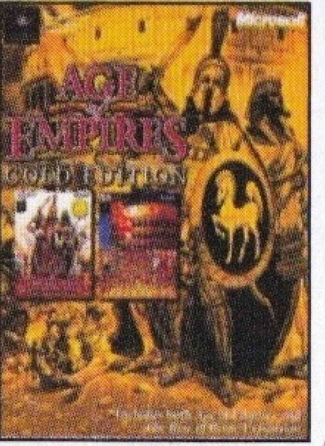

Splinter Cell (PL)
cena: 126,90

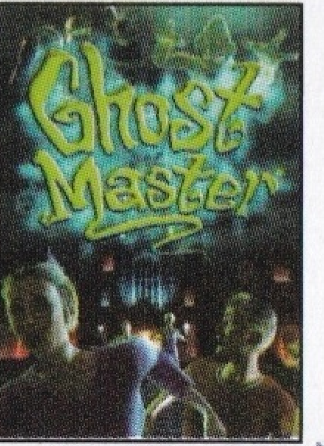

Colin McRae Rally 3 (PL)
cena: 89,90

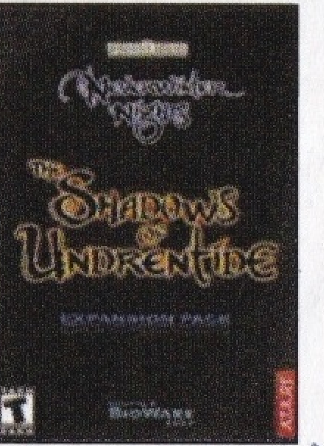

Sims Gwiazda (PL)
cena: 79,00

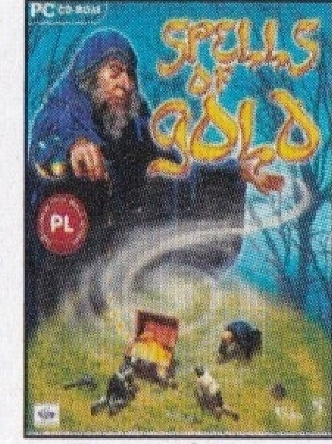

Indiana Jones and the Emperror's Tomb
cena: 152,90

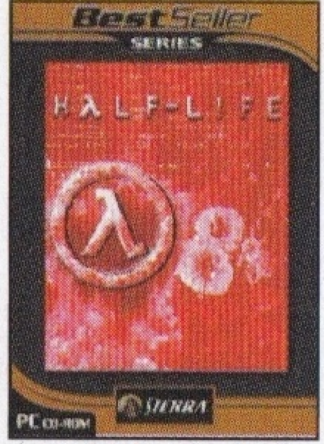

Rainbow Six 3: Raven Shield
cena: 119,00


Age of Empires Gold Edition
cena: 32,90

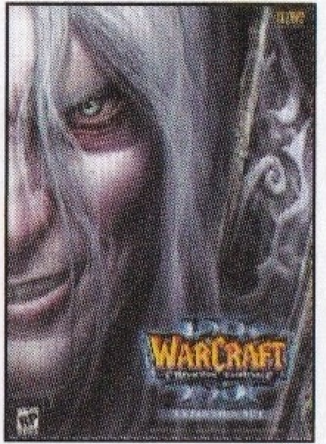

Ghost Master (PL)
cena: 92,90

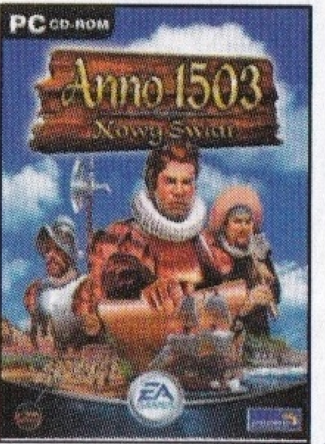

Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide (PL)
cena: 72,90

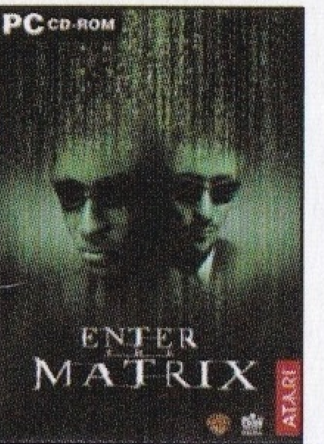

Spells of Gold (PL)
cena: 76,90


Half Life: Bestseller + Counterstrike
cena: 49,90


Bloodrayne
cena: 92,90


Warcraft III: The Frozen Throne (PL)
cena: 72,90

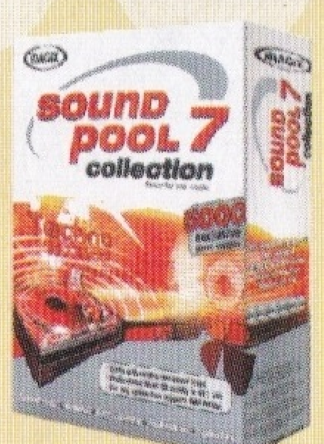

Anno 1503 (PL)
cena: 139,00

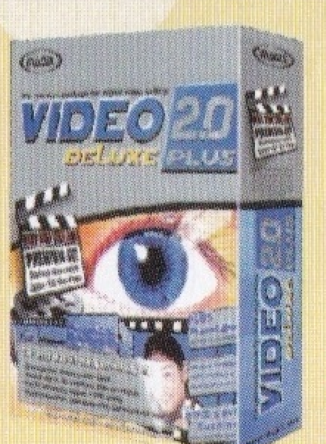

Enter the Matrix
cena: 159,00

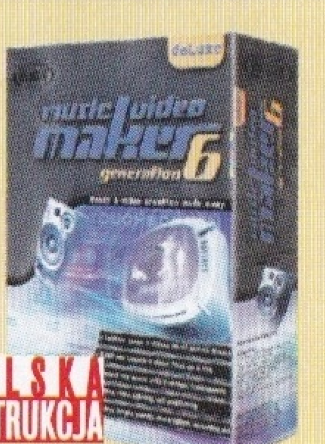

Chrome
cena: 89,00


Magix Soundpool 5
Ponad 5000 sampli. Strictly 80's, Disco/House vol.2, Hip Hop vol. 3, Techno Trance vol.4, Pop Rock 2001. Pięć płyt CD.
cena: 79,00


Magix Soundpool 6
Ponad 5000 sampli. 2 Step, R&B Soul, Latin Salsa, Dance vol. 2, Nu Crossover. Pięć płyt CD.
cena: 79,00


Magix Soundpool 7
Ponad 5000 sampli. Techno/Trance 5, Nu Metal, Easy Listening, World Music, Special FX. Pięć płyt CD.
cena: 79,00

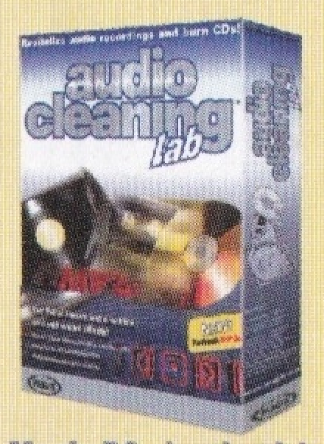

Magix Video 2.0. DeLuxe Plus
Napisy, efekty, zakręcone wejścia, montaż a nawet blue box - słowem studio wideo na maksa.
cena: 439,00

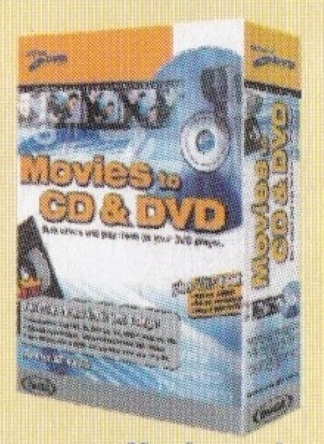

POLSKA INSTRUKCJA
Magix music maker generation 6
Jeden z najbardziej udanych programów dla twórców nowoczesnej muzyki, 3CD
cena: 49,00

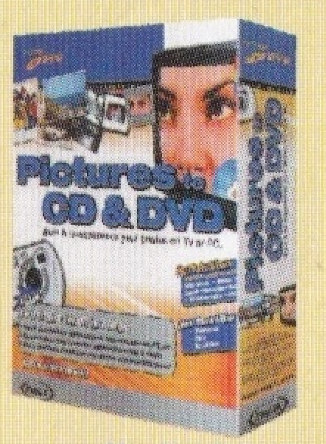

POLSKA INSTRUKCJA
Magix techno maker
Machina techno! Twój występ na Love Parade może być całkiem realny!
cena: 39,90

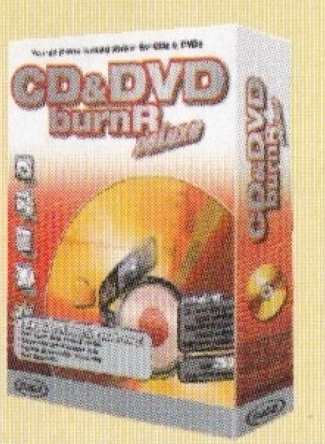

Magix mp3 maker gold
Załaduj pliki z Internetu, swojej kolekcji CD lub kaset magnetofonowych, zmiksuj przy wykorzystaniu tego programu, wypal własny CD z hitami.
cena: 29,90


Magix Play R XXL
Sprawdź się jako DJ. Odtwarzaj nagrania z dwóch źródeł i miksuj je ze sobą.
cena: 29,90

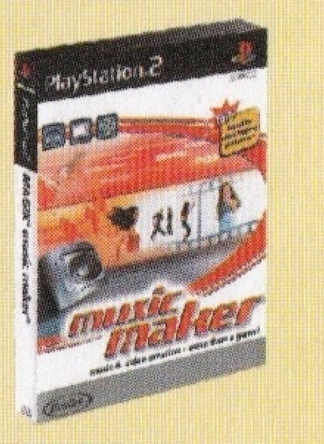

Magix PC cleaning lab
M.in: odszumianie, eliminację trzasków, wycinanie wokalu (karaoke)
cena: 39,90


Magix movies to CD&DVD
Obróbka filmów na domowym PC
cena: 139,00


Magix pictures to CD&DVD
Edycja i zarządzanie zdjęciami
cena: 129,00

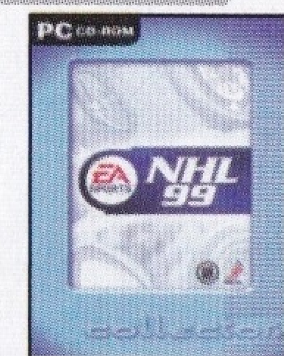

Magix CD&DVD burnR
Nagrywa CD i DVD, konwertuje MP3, edytuje okładki
cena: 99,00

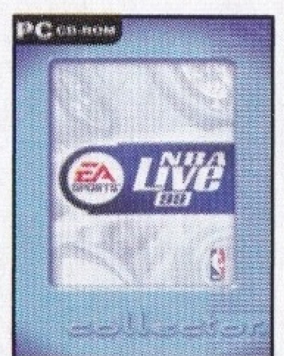

POLSKA INSTRUKCJA
Magix Hip Hop music maker
Jeszcze nigdy wcześniej tworzenie własnej muzyki hip hop nie było takie proste. Dotyczy to również wideoklipów.
cena: 49,00


Magix music maker
rewelacyjny program do tworzenia muzyki na konsoli PlayStation 2. Sample w zestawie
cena: 99,00

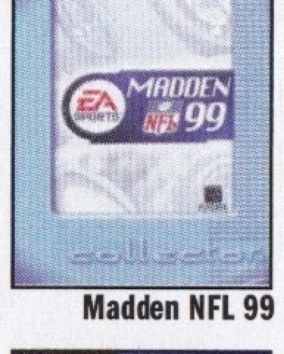
OCHRONA PORTFELA

WSZYSTKO w cenie: 19,90


NHL 99


NBA Live 99


Superbike World Championship


Madden NFL 99

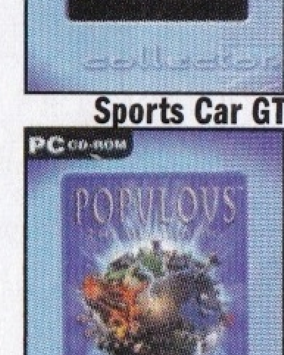

Alpha Centauri


Dungeon Keeper Gold


Fighter Pilot


Aquarium

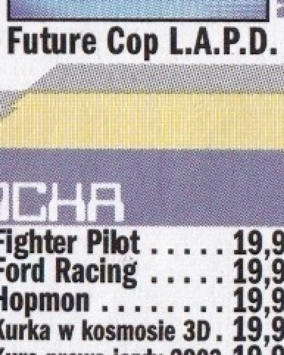
Nie działa z XP


Sports Car GT


Nuclear Strike

Nie działa z XP


Populous the beginning


Future Cop L.A.P.D.

Nie działa z XP

Super oferta SETTLERS MEGA PAKIET:

Settler1+Settlers2+Settler3+Settler4+Settler 3 misje amazonek+Settler 3 nowe misje+Settler 2 nowe misje CENA 69 zł.

ILOŚĆ OGRANICZONA!! 5 X CD

TANIOCHA

Człowiek gór 14,9
Diamenty 14,9
Dzikie Gęsi 14,9
Imperium Azteków . 14,9
Indyki deluxe 14,9
Max i Maria na zakupach. 14,9
Kart Challenge . . . 14,9
Postal Plus 14,9
Gothic 1 (oem) . . . 19,9
Kurka Wodna 2 . . . 19,9
Afrikan Safari Deluxe 19,9
Bowling 19,9
Casino 19,9
eJay Dance 3 (PL) . 19,9
Fighter Pilot 19,9
Ford Racing 19,9
Hopmon 19,9
Kurka w kosmosie 3D . 19,9
Kurs prawa jazdy 2003 19,9
Pasjanse 19,9
Perfect Pool 19,9
Przeklęta Ziemia . . 14,9
Scooter Pro 19,9
Search & Rescue . . 19,9
Shadow Company . 14,9
Spidi 14,9
Kajko i Kokosz w Krainie Borostworów 25,-

PORĄBANE CENY czyli kolejny zjazd WYPRZEDAŻowy

(ILOŚCI MOCNO OGRANICZONE)

Europa Universalis Gold PL . 9,9
Defender of the Crown PL . . . 9,9
Conflict zone 9,9
Opsys PL 9,9
Nina kroniki agenta PL . 9,9
Milionaire 2 PL 9,9
Książę i Tchórz PL . . 9,9
S.W.I.N.I.A. PL 9,9
RIM - wojna o planetę PL . . 9,9
Case Closed PL 9,9
Etherlords PL 9,9
Resurrection 9,9
Rowery 9,9
Megarace 3 PL . . . 14,9
Mortyr 19.9
Knight & Merchants: Peasants Rebellion (PL) 19,9
Krzyżacy 19,9
World War III PL . . 19,9
Empreror Battle for Dune 29,9

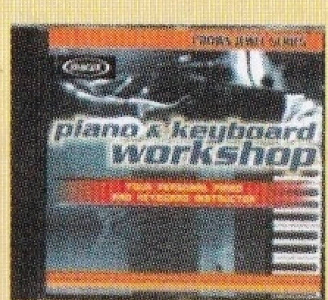
I wiele innych, zaglądaj często do działu wyprzedaż w **www.fajny.pl**

DŹWIĘK - LOOPY

amunicja do programów muzycznych

Ambient dub 25,-
Dance 25,-
Future wave 25,-
Hard house electro . 25,-
Klimatyczne brzmienia 25,-
Techno power 25,-
Hip hop 1 25,-
Hip hop 2 25,-
Hip hop 1&2 39,-
Hip hop 3 25,-
Minimal techno trance 25,-
Music party system 1. . 25,-
Music party system 2. . 25,-
Midi power 14,99

PROMOCJA!
Wybierz 4 zestawy sam, zapłać tylko za 3! mało? Więc zapominamy o kosztach przesyłki! teraz OK.?


MAGIX Piano & keyboard workshop
Nauka gry na pianinie i syntezatorze
cena: 99,00

cena: 39,90
Cena promocyjna przy zamówieniu dowolnego innego produktu z serii MAGIX





NASZ SKLEP FIRMOWY „GALAKTYKA EXE"

Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych „Galaktyka EXE" - Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ:	FAKSUJ:	PISZ na adres:	INTERNET:	BIURO HANDLOWE sprzedaż hurtowa:
od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002 od 16.00 do 21.00 (071) 3110358, 0601 732888	(071) 3537010	EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57	www.fajny.pl www.exe.com.pl exe@exe.com.pl	EXE, ul. Kolista 8, 54-152 Wrocław.

NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI - 9,95 zł.